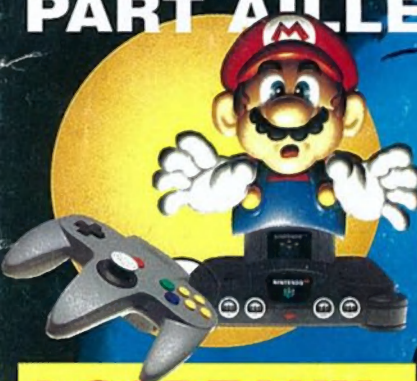


CONSOLES+ SPECIAL 50^e NUMERO

64 bits de Nintendo, 50 numéros de Consoles+, 7 ans de Chichi... Putain!

EXCEPTIONNEL!

**30 PAGES SUR
L'ULTRA 64**
LES 200
PHOTOS QUE
VOUS NE
VERREZ NULLE
PART AILLEURS!



**2 CADEAUX
COLLECTOR**

**LE PORTE-CLÉFS
PLAYSTATION
+ LA SUITE DE
CYBER WEAPON Z**



**CONCOURS
GAGNEZ
10 PLAYSTATION**

**L'ARCADE
A DOMICILE:
VIRTUA
FIGHTER 2
SEGA RALLY
ET X-MEN
SUR
SATURN!**

DES TESTS EXPLOSIFS!

**RIDGE RACER REVOLUTION (PS),
SAMURAI SHODOWN 3 (NG),
DBZ (SATURN), FIRESTORM (SATURN),
ET KILEAK THE BLOOD 2 (PS) EN EXCLUSIVITÉ!**

T 6745 - 50 - 32.00 F



N° 50 JANVIER 1996. 32 F. BELGIQUE: 230 FB. SUISSE: 9,50 FS. ESPAGNE: 1000 PTAS. MAROC: 55 DH. ITALIE: 10000 L. CANADA: 8,50 \$, ISSN 1162-8869

98%

Pour halluciner, fixez la page de droite
3 minutes.

SUPER NINTENDO[®]
ENTERTAINMENT SYSTEM



Miyamoto a concentré tout son talent
sur Super Mario World 2 pendant 4 ans.
C'est tout dire sur ses qualités.

99%

Consoles + d'or

«Un stage de Yoshi's Island vaut à lui tout seul n'importe quel autre jeu de plateformes.»

Consoles +

AHL (Rédacteur en chef)

«Exemplaire : Le plus grand jeu de plateformes toutes consoles confondues est sur 16 bits : c'est Yoshi's Island!»

Player One

Milouse (Journaliste)

99%

Coup de Coeur

«Le meilleur jeu Super Nintendo de tous les temps.»

Super Power

Sumo (Rédacteur en Chef)

97%

Super Star d'or

«Le meilleur jeu de plateformes de tous les temps n'est pas sur 32 bits.

Joypad

Il s'appelle Yoshi's Island.»

Trazom (Journaliste)

6 Goombas sur 6

Goombas d'or

«A l'époque des 32 bits, Yoshi's Island, le meilleur jeu de l'année, débarque sur SUPER NINTENDO.»

Ultra Player

Goombas (Redacteur en Chef)

GRATUIT DANS C+

Ce numéro n'est complet qu'avec le supplément couleur 32 pages "Cyber Weapon Z", ainsi qu'avec le porte-clefs Playstation jeté sur la couverture. C'est Noël!



Couverture Consoles+: Copyright Sega.

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

DRAGON BALL Z (Saturn)	94
FIFA 96 (Playstation)	108
FIRESTORM (Playstation, Saturn)	86
GALAXY FIGHT (Saturn)	124
IN THE HUNT (Playstation)	110
KILEAK THE BLOOD 2 (Playstation)	80
MYSTARIA (Saturn)	116
NAMCO CLASSIC (Playstation)	120
POWER SERVE (Playstation)	112
PULSTAR (Neo Geo CD)	104
PUYO PUYO 2 (Saturn)	114
RIDGE RACER REVOLUTION (Playstation)	118
SAMURAI SHODOWN III (Neo Geo)	82
SEGA RALLY (Saturn)	98
TOHSHINDEN 5 (Saturn)	106
VIRTUA FIGHTER 2 (Saturn)	76
VIRTUA RACING (Saturn)	122
X-MEN (Saturn)	90

Nous remercions pour leur aimable collaboration
• les magasins:

DRAGON'S GAMES, EPROM, ESPACE 3, ESPACE VIDEO, GAME PARTNER, GAMES STATION, MICRO-MANIA, NEW TECH CITY, SAMOURAI, SATELLITE, ULTIMA GAMES, VIDEO STORY, KATANA

• Et toujours les magazines japonais et français: "FAMICOM TSUSHIN", "KADOKWA SHOTEN" ET "ANIMELAND".

TROMBINOSCOPE

8

La suite du retour de la suite des aventures de votre rédaction favorite. Dans sa nouvelle émission "Je perds la vue", Pradel réussira-t-il à retrouver le Panda. Mystère et boule de yéti.

LE CINQUANTIÈME RUGISSANT

10

Pour fêter notre 50^e numéro, Ze et Niico se sont penchés sur la houleuse histoire de Consoles+. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sans jamais oser le demander, c'est en page 10!

LE JAPON EN DIRECT

18

De retour du Shoshinkai, A.H.L. et Banana San ont ramené les informations les plus croustillantes du moment à propos de la Nintendo 64. Jamais 30 pages n'avaient été aussi belles...

Alors que l'on attendait une dizaine de jeux pour la Nintendo 64, seuls deux furent présentés. La machine et son pad étaient toutefois de la partie et Banana San s'est fait un plaisir de les décortiquer sous tous leurs angles. Epoustouffant!



PREVIEWS

50

Trois previews seulement se battent en duel, signe que les mois à venir vont être pauvres en sortie officielle...

NEWS

54

Du dernier "Akira" en passant par l'adaptateur Playstation, Dark Pulse nous a pété un plomb en nous imposant un livre (!) des plus géniaux. Tout ce qu'il faut savoir sur l'actualité du moment est en page 54.

MULTIMEDIA WORLD SHOW

56

Foin de pessimisme! Le Multimedia World Show ne présentait peut-être pas beaucoup de nouveautés en termes de jeu, mais on s'y est bien amusé. Elvira vous fait le test de ce salon.

TIPS

60

Trois-fois-avant-à-l'écran-de-sélection-en-pressant-le-bouton-R-tout-en-continuant-à-faire-neuf-tours-de-pad-en branchant-la-neuvième-manette, voilà ce qui vous attend... Merci qui?

ANIMÉ +

66

Fidèle profiteur, notre Panda national vous propose une chronique complète de ses produits (...) + un nouvel épisode de "Shin Angel" + l'arrivée dans l'édition de mangas de Casterman. Juteux.

LES TESTS DE C+

76

L'actualité aidant, les 16 bits sont en grève! Et heureusement que les 32 bits sont là. Au menu: Virtua Fighter 2, X-Men, Sega Rally, Tohshinden S, et DBZ sur Saturn + Ridge Racer Revolution, In The Hunt, Power Serve et Firestorm sur Playstation. On n'oublie pas la Neo Geo avec Samurai Shodown III (mmm...) et Pulstar. Le choix est vaste, mais le porte-monnaie pas si extensible que cela!



Sega Rally sur Saturn est en passe de prendre le titre de meilleure simulation automobile sur consoles 32 bits. Sega a passé la vitesse supérieure et le résultat est époustouflant. Test complet en page 98.

ARCADE

128

Il a passé une journée entière à la "Tête dans les nuages" en jouant gratuitement à Alpine Racer, et il n'en est pas revenu! Marc a craqué sur cette nouvelle simulation de ski de Namco.

COURRIER

130

Envoyez vos lettres à Consoles+ (Bomboy), 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex. Vous verrez quel sort leur réservent Bomboy et Trollie.

SPEEDY

134

Pas grand-chose à se mettre sous la dent pour la souris la plus speedée de Vidéoludie: Killer Instinct (GB), PGA Tour Golf 96 (MD) et Sonic Labyrinthe (GG).

SERVICES +

135

Toujours dans le secret des meilleurs magasins, Mangana vous dévoile ses bons plans. Pour le meilleur et pour le meilleur...

KILLER

142

Les daubes d'Or de l'année 95. Voici une idée que Ze ne pouvait refuser. La 32X et la Virtual Boy n'y ont pas échappé. Je ne vous raconte pas ce qu'il est advenu des Power Rangers et du Risible Rise of the Robots...

CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

La Hot-Line de Consoles+, c'est sur le 3615 TCPLUS.

Avec Switch-Tips le mercredi, de 14 heures à 18 heures, et avec le Panda-Mangas, le vendredi de 14 heures à 18 heures. Mais la Hot-Line de Consoles+, c'est aussi des débats en direct, des PA, des concours... toujours sur le 3615 TCPLUS. Encore + de tips? Appelle le 36 68 00 64, et nous te donnerons tous les trucs pour aller plus loin. Encore + de jeux? Appelle le 36 68 05 20 et affronte les questions de la rédaction, pour un max de cadeaux. Encore + de copains? Appelle le 36 68 24 00, et fais-toi un max de potes, pour échanger des infos et parler jeu.



Et voilà, Consoles+ en est à son cinquantième numéro! Je dois bien avouer que ça me fait tout drôle, même si je n'étais pas présent lors de son lancement. En relisant les premiers numéros, je me suis rendu compte que l'esprit n'avait pas changé en plus de quatre ans. Cela est d'autant plus remarquable que l'équipe, elle, a beaucoup bougé. En fait, il ne reste plus que deux survivants de l'époque héroïque du lance-

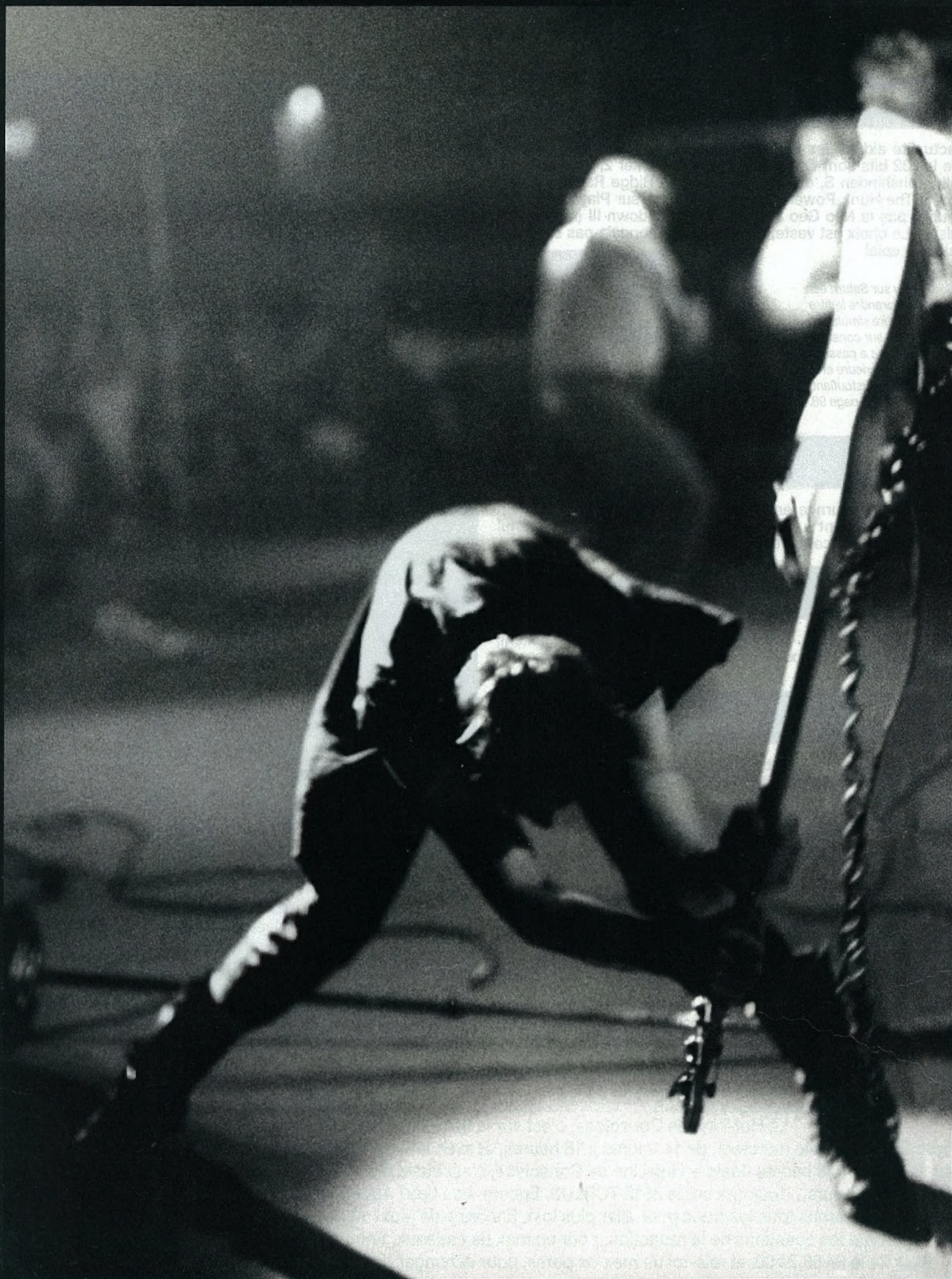
ment: Juliette Van Paaschen, notre adorable secrétaire sans laquelle ce serait le souk total à la rédac', et Banana San, le correspondant au Japon que le monde nous envie et qui a beaucoup contribué au succès de C+. On les applaudit! Les choses ont bien changé aussi dans le monde du jeu vidéo depuis le premier numéro de Consoles+. A l'époque, on attendait avec impatience l'arrivée de la Megadrive et de la Super Nintendo, qui venaient tout juste de sortir au Japon. Coïncidence amusante, ce cinquantième numéro de C+ est le premier dans lequel on ne trouve pas un seul test 16 bits (à l'exception de deux jeux sur Neo Geo, mais ce n'est pas une 16 bits tout à fait comme les autres!). Je le crois pas ça! Mais je vous préviens tout de suite que ce n'est pas la peine de nous écrire pour nous dire que Consoles+ est devenu un mag' 32 bits et que nous devrions tester les nouveautés Megadrive et Super Nintendo. Il ne s'agit pas d'un choix de notre part, il n'y avait tout simplement pas de nouveautés 16 bits ce mois-ci, sauf quelques semi-daubes en import qui ne valaient vraiment pas le coup. Rassurez-vous, nous n'avons aucunement l'intention de mettre les 16 bits au rancard. Dès le mois prochain nous devrions pouvoir tester de nouveau des nouveautés 16 bits, et non des moindres puisque Donkey Kong II et Secret of Evermore devraient être au rendez-vous. Mais je dois quand même avouer que je suis vert de la rapidité du passage des 16 bits aux nouvelles consoles. On a beau poser la question à tous les éditeurs, la réponse est presque toujours la même: nous ne développons plus que pour les nouvelles consoles. Alors, au train où vont les choses, il devrait encore y avoir quelques nouveautés intéressantes sur 16 bits en 96 et après, basta. Tout fout le camp, m'en parlez pas mon brave monsieur! Enfin, je profite de ce cinquantième numéro pour vous remercier de votre fidélité, d'autant plus que certains d'entre vous nous lisent depuis le début. C'est grâce à vous que Consoles+ a toujours été le magazine consoles le plus lu. Merci encore à tous.

Alain Huyghues-Lacour

EDITO

Ce numéro sous blister comporte:

- un supplément "Cyber Weapon" Z
- © Tonkam 1995, de 32 pages, numérotées de 62 à 91 (troisième épisode).
- un porte-clefs Playstation.





SI VOUS AVEZ BESOIN DE VOUS DÉFOULER SOUVENT, CHOISISSEZ UNE VICTIME QUI EST FAITE POUR SOUFFRIR.

CASSER UNE GUITARE, C'EST SÛR ÇA LIBÈRE, MAIS TOUS LES JOURS ÇA REVIENT CHER. LE SQUAB EST ÉQUIPÉ DE PNEUS LARGES, D'UN CHÂSSIS BI-TUBE HYPER RIGIDE, D'UNE FOURCHE TÉLESCOPIQUE INVERSÉE, D'UN BAS DE CAISSE TRAITÉ ANTI-CHOC ET D'UN ANTIVOL BOA TRÈS RÉSISTANT, INTÉGRÉ AU CHÂSSIS. AVEC ÇA, VOUS POUVEZ Y ALLER TOUS LES JOURS DE LA SEMAINE ET TOUS LES MOIS DE L'ANNÉE.



ANTIVOL INTÉGRÉ



Scooter 50 cm³, dès 14 ans.

Peugeot Motocycles recommande



PEUGEOT

Votre courrier nous le prouve: vous aimez Jacques Pradel. Cet homme au sourire si naturel, spécialiste ès phénomènes surnaturels (exemple: Switch rendant ses textes à l'heure avec toutes les photos légendées), ès extraterrestres et autres disciplines

scientifiques rigoureuses, revient en troisième semaine dans Consoles+. Quel champion! Comme prévu le mois dernier, son émission de ce soir sera consacrée entièrement au Panda, un phénomène paranormal à lui tout seul.

Depuis un mois, toute la rédaction attend cet événement avec la plus grande impatience: Le Panda invité vedette de Jacques Pradel! Il est 20h55, le générique de l'émission résonne dans le poste de la rédaction.



Il est 21 h 00, l'émission "Je perds la vue" commence...

Doit pioncer sous les gradins du studio, à mon avis...

Nos testeurs, installés tant bien que mal devant le poste de la salle des ordi, sont très inquiets au sujet du Panda. Les commentaires vont bon train.



Bien. Un mystère de plus: notre invité n'est toujours pas présent. Malheureusement, il est déjà l'heure de rendre l'antenne pour une bonne grosse dose de publicité. Ménagères de moins de cinquante ans, restez à votre poste. Je vous donne rendez-vous le mois prochain, si toutefois monsieur Le Panda nous donne signe de vie, en espérant que vous avez passé avec nous un moment plein de chaleur et d'amour.

22 h 47. L'émission touche à sa fin et toujours aucune nouvelle du Panda.



actua SOCCER

Dribblez en 3 D

et en motion capture*

et GOOAAAAL !!!



**Commentaires Exclusifs
de Thierry Roland**



- Un réalisme en 3D grâce à la nouvelle technologie "Motion Capture"
- Tous les angles de caméra sont possibles, même dans le ballon
- Jouabilité, rapidité, animations hyper-fluides, ambiance d'enfer...
- 44 équipes internationales et 22 joueurs avec 8 compétences spécifiques
- Elu "meilleure simulation de l'année" par la BBC

*capture de mouvements



CD-ROM PC



Interactive
MotionTechnology



50 numéros, des baffes et un LE CINQUANTIÈME R

Le cinquantième numéro, déjà?
On n'a pas vu le temps passer...
Mais qu'est-ce qui fait courir Consoles, quel est son + qui fait de lui le magazine de jeux vidéo le plus lu en France? Voyage, en images, le long de quelque 8 000 pages...

n°1



sept. 91

avec Nintendo, la toute première image de la Playstation!



Le bébé vagissant a d'abord été, pour une large part, constitué de traductions d'un confrère anglais, "Mean Machines". Ça ne durera pas, la jeune équipe (dont beaucoup d'anciens du regretté "Tilt", le grand frère) se révélant bien plus douée dans le maniement du pad que dans celui du dico anglais/français. Notre document: quand Sony marchait main dans la main

n°3



novembre 91

Depuis toujours, et pour toujours, Consoles+, c'est d'abord des tests. On en a testé, des jeux: des sublimes et des médiocres, des banals et des inoubliables, des classiques et des révolutionnaires, des drôles et des sinistres... Vous y voyez un inconvénient?



n°6



février 92

Si jeune et déjà reporter international! Banana San était déjà embarqué dans l'aventure: à Las Vegas, le Tintin du jeu vidéo avait d'ailleurs claqué son maigre salaire dans les machines à sous...



n°7



mars 92

Des comparatifs, on a eu largement l'occasion de vous en présenter: entre jeux, entre machines... Un exercice très difficile, que le consommateur qui sommeille en vous attend toujours avec gourmandise.



n°10



juin 92

Street Fighter II sur SFC, un grand moment de l'histoire du jeu vidéo (et, plus tard, beaucoup de petits moments). Le même mois, Consoles+ testait TMNT 4... Voilà qui ne nous rajeunit pas!



gateau... DIGISSANT



n°13



octobre 92

Qui a dit qu'il n'y en avait que pour Nintendo? Dans ce numéro, Sega était à l'honneur: test de Sonic 2 et moult aides pour Zelda 3, à l'occasion de sa sortie en version française...



n°14



novembre 92

La terreur des ménagères de moins de cinquante ans faisait ses premières armes. Ze Killer, souvent affreux, parfois bête et toujours méchant, allait vite devenir le cauchemar des éditeurs. Vous remarquerez en passant à quel point son photographe attiré a fait des progrès...



n°16



janvier 93

Si Banana San n'est plus le fringant jeune homme de ses débuts, sa curiosité est intacte: 32 bits sur une 16 bits? Super FX? DSP? Foi de Banane, les lecteurs de Consoles+ sauront tout, jusqu'au petit nom du plus infime coprocesseur!



n°19



avril 93

Le meilleur moyen de savoir quels sont les hits qui vont tôt ou tard débarquer dans votre salon, c'est encore d'aller faire un tour dans les salles obscures et enfumées. Mais si vous avez peur d'y laisser toutes vos économies et une partie de vos bronches, lisez donc Consoles+!



n°20



mai 93

Premier test de Dragon Ball Z sur Super Famicom. Cinq pages de test et une note globale de 88%. Chose amusante, on peut lire qu'il est possible d'y incarner "San Goucou". Je n'invente rien, c'est écrit dans le texte! Dans la rubrique News, Commodore annonce la sortie prochaine d'une nouvelle console, l'Amiga CD 32.

50 numéros, des baffes et un gâteau...

LE CINQUANTIÈME RUGISSANT

n°22



août 93



n°25



n°27



n°29

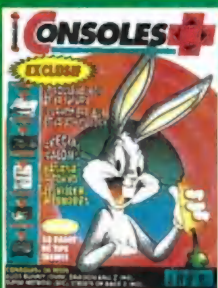


n°30



mars 94

n°32



mai 94

Le projet Jaguar devient réalité et Atari annonce sa sortie pour le début de l'année 1994. Egalement au programme, un dossier comparatif sur les consoles portables, dont certaines on disparu depuis: la Super Vision, la Lynx et la très discrète PC Engine GT.

Banana San, toujours à l'affût de nouveautés, nous dévoile le look de la console 32 bits de Sega, la Saturn, qui n'était à l'époque pas même un prototype. On commence à parler de placage de texture. Eh non, cela n'était pas réservé aux jeux de rugby!

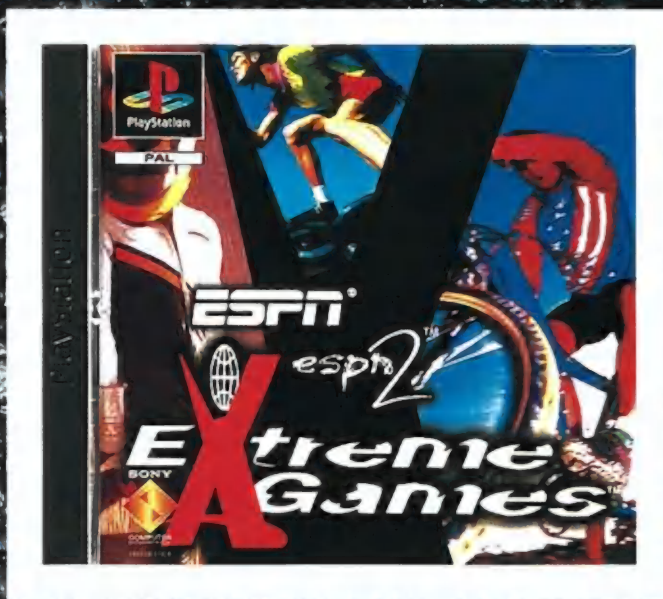


Les premiers jeux de la Jaguar testés en avant-première. Cybermorph secoue toute la rédaction et on ne jure que par les rugissements de la 64 bits. Ce numéro de Consoles+ vous offrait aussi la possibilité de participer à ce qui fut la dernière nuit des jeux vidéo à la télévision. Snif...

Et de deux! Dragon Ball Z 2 arrive sur Super Famicom. Ce numéro de Consoles+ est aussi l'occasion de découvrir la nouvelle console "transportable" de Sega: le Multi Mega qui réunit une Megadrive et un Mega CD, qui ne s'est jamais vendu, d'ailleurs, mais on n'y peut rien.

Et dire que j'ai presque oublié de parler de l'arrivée de A.H.L. à Consoles+! Un retour aux sources pour cet ancien testeur de "Tilt". La moyenne d'âge de la rédaction double brutalement. Son arrivée coïncide aussi avec les premières photos de jeux de la Saturn. Pur hasard?

Nouvelle console dévoilée par Banana San (encore?), la Playstation de Sony, autrefois nommée PS-X. On trouve les premières images de démos, celles du dinosaure (que vous retrouvez sur le CD Démo 1 vendu avec la console), ainsi que celles d'un futur hit: Jumping Flash! (qui a bien changé depuis, force est de le constater).



Un seul terrain de jeu

LA RUE.

Une seule règle

DEGAGEZ

**SI VOUS NE VOULEZ PAS QUE
JE VOUS ROULE DESSUS.**



Le spot le plus radical existe. ESPN Extreme Games sur PlayStation. Les flics ont déserté l'endroit, la plus grande confrontation de glisseurs peut avoir lieu. À fond sur le bitume, free style en jouant des coudes et des poings, jumping... sur ESPN Extreme Games, tout est permis et tant pis pour ceux qui croisent votre chemin.

ESPN EXTREME GAMES. Vivons comme des fous, traversons en dehors des clous.



50 numéros, des baffes et un gâteau...

LE CINQUANTIÈME RUGISSANT

n°36



octobre 94

Et pan! encore un. Consoles+ vous offre le test exclusif de Dragon Ball Z 3 sur Super Famicom ainsi que le test du jeu d'arcade et de toutes les goodies qui accompagnent DBZ:

cardass, celluloids, Rami-Card et les K7 vidéo. C'est aussi l'occasion de découvrir les premières photos de Toh Shin Den sur Playstation et d'accueillir une nouvelle rubrique, l'ignoble Panda s'incrutant sans vergogne.

n°38



octobre 94

Numéro d'anthologie de Consoles+ s'il en est, ce numéro 38 coïncide avec la sortie des consoles Saturn de Sega, de la Playstation de Sony, mais également de la Neo Geo CD et de la Megadrive 32X. Quatre nouvelles consoles! Comparatifs, commentaires et photos des jeux à venir, Consoles+ vous a tout dit... comme d'habitude.



Le choc 32 bits

n°39



janvier 95

En avant les bits! Les premiers tests de jeux des consoles nouvelle génération sont lancés: King's Field, Ridge racer, Parodius Deluxe Pack, Virtua Fighter, Gale Racer... le bal est ouvert! Une chose est certaine, les jeux font mal, très mal et tout le monde est sous le choc.

n°43



mai 95

Et de quatre! Mais jusqu'ou iront-ils, chez B and a i? Le tout nouveau tout chaud DBZ revient dans un jeu d'aventure (vous n'en avez pas marre?). Les jeux 32 bits commencent à être de plus en plus présents dans les pages de Consoles+ et des petites merveilles comme Tekken (Playstation) et Daytona USA (Saturn) ne sont pas pour nous déplaire.



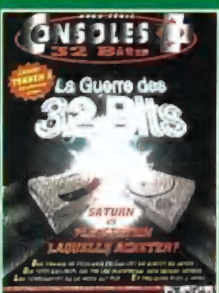
n°45



août 95

Le Mario nouveau est arrivé, et tout le monde s'en enivre. Banana San, prématurément vieilli à force de ne consommer que des sushis, a réussi à se procurer les toutes premières images de Yoshi's Island.

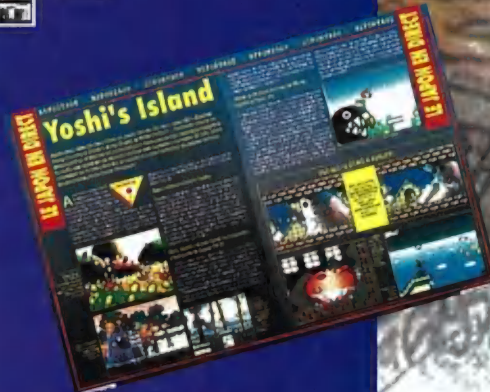
hs n°1



septembre 95

L'été, il fait chaud et vous êtes généralement en vacances. Nous en avons profité pour vous offrir une lecture saine et rafraîchissante sur un

sujet pourtant très chaud: les consoles 32 bits. Des previews exclusives, des tests béton, des comparatifs mortels et une présentation unique...



MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

DAYTONA USA

Une réalisation impressionnante avec des graphismes en 3D remarquables !



**La Console Saturn
+ Daytona USA
+ 1 Joypad 2590 F**

GARANTIE MICROMANIA 1 AN

Mémoire de sauvegarde des jeux intégrée !!

NEW FIFA SOCCER 96

La version 32 bits du fabuleux FIFA ! Des graphismes créés sur Silicon Graphics, une animation extraordinaire, le nom des joueurs des différents clubs ! **Indispensable !**



NEW SEGA RALLY

Une fabuleuse adaptation du jeu d'arcade ! Des graphismes et une animation extraordinaires utilisant véritablement le potentiel de votre 32 bits ! **Bientôt disponible !!**



VIRTUA COP

Une action infernale !

Armé de votre pistolet, éliminez des bandits peu recommandables !



NEW

RAYMAN

Six mondes délirants et colorés pour une soixantaine de niveaux ! Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Proton !

HIT



WING ARMS NEW

Vous vous retrouvez aux commandes d'un avion de chasse hypersophistiqué. Sur l'eau, dans l'espace ou encore dans des cavernes obscures vous devrez réussir des missions périlleuses !



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

GRATUITE avec le 1^{er} achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 janvier 96 - * Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

LES MAGASINS MICROMANIA

NEW MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 65 35 39

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2^e - Tél. 40 15 93 10

MICROMANIA EVRY 2
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA MONTPARNASSE
double sa surface avec le nouvel espace 32 bits et PC CD Rom !!
126, rue de Rennes
75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA EURLILLE
Tél. 20 55 72 72

Commandez en Vente par Correspondance !
MICROMANIA - B.P. 009
06901 Sophia-Antipolis Cedex
Tél. 92 94 36 00
En décembre ouvert du lundi au samedi de 8h à 19h

MICROMANIA UNIVER DES CONSOLES 32 BITS

**La Playstation
+ 1 Joypad 2099 F**

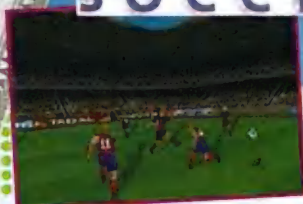
**GARANTIE
MICROMANIA 1 AN**



Caractéristiques
 • CPU : 32 bits RISC chip
 • 33 MHz
 • Animation : 66 millions Pixels/s
 • Affichage : 640 x 480 haute résolution
 • Graphismes : 16 millions de couleurs
 • Polygones et processeur 32 bits spécialisés en animation 3D (360 000 poly./s)
 • Mapping, gourmapping en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux
 • Son stéréo laser

**3615
MICROMANIA**
 • 1 Playstation
 • 10 jeux
 à gagner !!

FIFA 96 **NEW**
SOCCER



La version 32 bits du fabuleux FIFA ! Des graphismes créés sur Silicon Graphics, une animation extraordinaire, le nom des joueurs des différents clubs ! Indispensable !

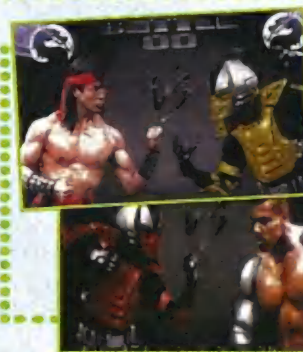
DOOM **HIT**

Incontestablement la meilleure adaptation de ce hit sur console ! Une référence, tant pour les graphismes, la fluidité, la bande son, les effets de lumière ! Incontournable !



鉄拳
TEKKEN **HIT**

Un jeu de combat vraiment fabuleux : 17 personnages possédant chacun des dizaines de coups.



Une nouvelle version de ce fantastique hit ! Graphismes exceptionnels et animation démente ! Retournez 15 personnages dans des combats plus gares que jamais.

V3 **HIT**

HIT RAYMAN



Six mondes délirants et colorés pour une soixantaine de niveaux ! Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Protoon !

HIT DISCWORLD



Un long jeu d'aventure tiré de l'oeuvre de Terry Pratchett, un écrivain anglais célèbre pour son humour ! 80 lieux à visiter à la recherche de différents objets !

HIT RIDGE RACER



La course de voiture sur console. Identique à l'arcade, vous avez une fabuleuse sensation de pilotage grâce aux graphismes extraordinaires et à la fluidité de l'affichage.

NEW TOH SHIN DEN



Le plus beau jeu de baston sur console. Un réalisme parfait rendu grâce à l'effet de 3 D.

NEW SHOCK WAVE ASSAULT



FANTASTIQUE ! La version 32 bits du fabuleux jeu de stratégie-aventure ! Un moteur de gestion de déplacement terrain amélioré et des véhicules inédits !

NEW TWISTED METAL



Un seul participant survivra lors de ces folles courses de voitures ! 13 véhicules tous plus équipés que les autres rendent la rue vraiment dangereuse.

NEW VIEW POINT



Un jeu d'arcade fantastique ! Six niveaux avec de superbes décors et des ennemis en SGI. Plus de 1000 ennemis à combattre !



LES ACCESSOIRES PLAYSTATION



CABLE DE CONNECTION
 Avec ce câble, connectez 2 Playstation pour les jeux à joueurs multiples ! Wipe out et Destruction Derby sont les 2 premiers jeux à en bénéficier.



CARTE MEMOIRE
 La carte mémoire sert à lire et sauvegarder les données du jeu (les scores ou sa progression dans un jeu d'aventure). Elle se connecte au dessus du port manette et contient 15 blocs mémoires. Elle se connecte au dessus du port manette et contient 15 blocs mémoires.



MANETTE ASCII
 Un nouveau design, différentes options supplémentaires (tir accéléré, ou mode pause) cette manette sera la manette des jeux d'action intenses !



NEGCON (Namco)
 Conçue à l'origine par Namco pour Ridge Racer et Cyberdred, cette manette est en 2 parties pouvant tourner autour d'un axe central.

NINTENDO 64: LE LE POIDS DU



NINTENDO 64



Cette console, j'en ai rêvé, mais Nintendo a vraiment pris son temps pour la faire! On finissait presque par ne plus y croire, à cette fameuse Ultra 64, qui se nomme désormais Nintendo 64. Eh bien, la Nintendo existe, je l'ai rencontrée! Il suffisait de prendre le premier avion pour Tokyo le mois dernier pour découvrir enfin la bête. Comment ne pas être présent lors de la première présentation mondiale de la nouvelle console de Nintendo au Shoshinkai? Je vous le demande un peu! Pas question de rater ce moment historique.

En débarquant du train qui m'amenait de Tokyo, j'avais la bave aux lèvres et les yeux exorbités à l'idée de découvrir enfin la petite dernière de Nintendo.

Faut dire que ça fait déjà un bon moment qu'on l'attend... et ce n'est pas fini! Le premier jour du salon avait beau être réservé aux professionnels, il y avait un monde fou. Des éditeurs et des journalistes japonais, bien sûr, mais également pas mal d'étrangers, y compris des personnes que je ne m'attendais pas à voir là, comme l'un des responsables de Sony Europe! J'ai donc fendu la foule à la recherche de la bête et je commençais à me faire du souci, car il n'y avait que des Super Nintendo, des Game Boy et des Virtual Boy sur tous les stands. Mais j'ai enfin découvert des dizaines de 64 bits sur l'immense stand de Nintendo. Ouf! En fait, il semblerait que Nintendo ne souhaitait pas que des éditeurs tiers montrent les jeux qu'ils développent sur cette nouvelle console. Seconde déception: sur la douzaine de jeux présentés, il n'y en avait que deux en démonstration sur les consoles du stand. Pour les autres, il fallait se contenter de regarder une cassette vidéo qui comportait des séquences de quelques secondes. Dur! Moi, je me serais bien fait une petite partie de Star Wars ou de James Bond, qui n'ont pas l'air dégueu pour deux sous. Mais je dois dire que j'ai bien vite oublié ma déconvenue dès que je me suis mis à jouer à Mario 3D... too much! Je ne sais pas si je suis vraiment objectif, car j'ai toujours eu un grand faible pour Mario, mais ce jeu justifie à lui seul l'achat de la Nintendo 64... je craque! Durant son interminable conférence de presse (aussi

passionnante qu'une émission de Jacques



Martin), M. Yamaguchi a exhorté les éditeurs à bien regarder le nouveau Mario et à s'appliquer à faire des jeux de cette qualité s'ils veulent un jour développer sur la Nintendo 64. Il n'a pas entièrement tort, le bougre, car si tous les jeux tournant sur cette console étaient de ce niveau, ses concurrentes passeraient un sale quart d'heure. Mais faut quand même pas rêver, M. Nintendo, tout le monde ne peut pas faire des jeux aussi extra-

ordinaires que celui-ci.

D'accord, la Nintendo 64 dispose de grandes capacités mais, pour développer des jeux de cette qualité, il faut disposer, d'une part, de concepteurs de jeux de génie (et des Myamoto, ça ne court pas les rues) et, d'autre part, il faut des moyens considérables qui ne sont pas à la portée de la plupart des éditeurs. Nintendo n'a pas voulu avouer le coût de développement de ce Mario 3D, mais il est clair que ce jeu n'a pas coûté deux francs cinquante!

Une 64 bits, c'est deux fois mieux qu'une 32 bits?

Il faudrait en voir plus pour faire une comparaison sérieuse entre la nouvelle Nintendo et ses concurrentes, mais on peut quand même se faire une idée. A dire vrai, je me fiche pas mal des aspects techniques. Ce qui compte, c'est ce que l'on voit à l'écran et l'intérêt du jeu (je laisse à Banana San le soin de vous entre-



CHOC DES JEUX, RETARD

spécificités de la machine). Tout d'abord, il est clair que le passage des 32 bits aux 64 bits est loin d'être aussi spectaculaire que le passage des 16 aux 32 bits. Au niveau du graphisme et de l'animation, il ne me semble pas que la Nintendo 64 surclasse

Le "paddle de la mort qui tue"

Il est malin, M. Nintendo! Comme il ne lui est guère possible de faire des graphismes beaucoup plus beaux que ceux des 32 bits, il a misé sur une nouvelle approche du jeu, essentiellement à partir du pad. Je ne vais pas revenir ici en détail sur les particularités de ce pad que vous explique fort

bien Banana San dans les pages suivantes, mais la présence de deux manettes de direction indépendantes, d'une gâchette disposée au dos du pad, ainsi que d'une Memory Card placée dans le pad (qui vous permet donc de conserver vos sauvegardes et votre configuration perso lorsque vous allez jouer chez un pote) offre des possibilités de jeu assez extraordinaires. Bien joué!

Des jeux d'enfer?

S'il est clair que le Mario 3D relègue tous les jeux de plates-formes existants au rang d'antiquités, on ne peut pas être aussi catégorique en ce qui concerne les autres jeux présentés en vidéo, faute de pouvoir y jouer pour l'instant. Toutefois, ces derniers ont plutôt belle allure. On y retrouve de nouvelles versions des grands classiques Nintendo: Pilotwings, Mario Kart, Kirby, Starwing... et Zelda! Des versions superbes qui exploitent parfaitement les capacités de la Nintendo 64 dans le

domaine de la 3D. En ce qui concerne Zelda, on ne pouvait voir qu'une séquence de combat entre Link et un monstre, mais j'en ai déjà l'eau à la bouche. Je me vois déjà, valeureux aventurier, en train d'explorer les moindres recoins d'un château en 3D infesté de monstres superbes et truffé de passages secrets... Enfin, bon. Il y avait également des jeux très prometteurs chez les éditeurs tiers, mais il est évident que, une fois de plus, les jeux Nintendo se tailleront la part du lion avec cette nouvelle console. Mais, après tout, on peut difficilement leur reprocher de faire des jeux fantastiques.

Les petites sœurs à la casse?

Si la Game Boy, qui reste la console qui se vend le plus dans le monde, ne risque pas de manquer de jeux, on ne peut pas en dire autant de toute la gamme de ce fabricant.

La NES n'était même pas présente sur le salon, ce qui est un peu normal, vu son âge avancé, et la Virtual Boy se faisait assez discrète. Il faut dire que cette machine a fait un tel bide au Japon, que certaines boutiques à Tokyo la soldent déjà pour moins de 300 francs! Cette console ne sortira sans doute jamais en France et ce ne sera pas une grande perte. Curieusement, Nintendo semble toujours désireux de



la soutenir et j'ai même cru comprendre que les éditeurs désireux de développer sur Nintendo 64 augmenteraient beaucoup leurs chances d'y parvenir s'ils publiaient d'abord quelques jeux sur la Virtual Boy! Quant à la Super Nintendo, il semble que sa fin approche. Les nouveautés se font de plus en plus rares, même s'il y a encore quelques très bons jeux dans le pipeline, notamment le génial Mario RPG. Mais il est évident que Nintendo mettra le paquet sur sa nouvelle console. Lors de sa sortie, cette dernière disposera de beaucoup moins de jeux que ses concurrentes, mais ce seront sans doute tous des hits. Mais au fait, c'est quand la sortie de la Nintendo 64? Nintendo annonce sa sortie pour avril au Japon et quelques



nettement la Saturn ou la Playstation. En revanche, j'ai noté deux avantages de la 64 bits dans le domaine des jeux en 3D. Tout d'abord, cette console vous offre la possibilité de changer la vue à n'importe quel moment du jeu. Contrairement aux jeux 32 bits qui disposent de vues différentes, mais précalculées, la Nintendo 64 vous offre une liberté totale à ce niveau. En effet, le pad de la Nintendo 64 comporte quatre boutons qui permettent de faire tourner la caméra à volonté et d'effectuer des zooms avant ou arrière. De plus, lorsque les personnages ou les décors se rapprochent, leur texture reste la même sans aucune pixélisation. Alors que, si vous jouez à Doom sur Playstation ou sur PC, par exemple, les graphismes des personnages en prennent un sacré coup lorsque ceux-ci se rapprochent et on ne distingue plus qu'un assemblage d'énormes carrés.



semaines plus tard aux Etats-Unis. On peut cependant émettre quelques doutes sur ces dates. En France, nous devrions la voir arriver vers la fin 1996... mais rien n'est vraiment sûr. En tout cas, je l'attends avec impatience et je ne suis sans doute pas le seul.

Alain Huyghues-Lacour



NINTENDO 64

LE MONSTRE, COR ET MEMBRES

LA NINTENDO 64

Après plusieurs mois d'attente, les journalistes et le public japonais ont été conviés non seulement à voir, mais également à essayer la Nintendo 64. Foule en liesse, joie chez les joueurs, émerveillement mais aussi déception...

Nintendo avait annoncé que 100 machines seraient à la disposition du public, et plus de dix jeux. Nous avons en fait trouvé deux jeux jouables: Super Mario 64 (sur 98 consoles) et Kirby Ball 64 (sur les deux consoles restantes). Et le reste des jeux? Les douze autres jeux n'étaient présents que sous la forme d'une vidéo, qui dévoilait quelques secondes de chacun d'entre eux! Vous pouvez imaginer facilement la frustration du public.

Nintendo a officiellement annoncé la date de sortie de sa console au Japon: le 21 avril 1996, au prix de 25 000 yen (1 250 francs environ). Mais le plus grand scepticisme règne quant à cette date... Avec deux jeux en démonstration, dont le plus attendu ne serait officiellement achevé qu'à 50%, et sachant que va sortir un méga-hit mettant en scène Mario (Mario

RPG) sur SFC (Nintendo ne va pas courir le risque de se concurrencer lui-même), les chances de voir la Nintendo 64 sortir réellement à cette date paraissent bien faibles. Il est probable que Nintendo fera une annonce un petit peu avant la date du 21 avril pour révéler que, compte tenu de sa grande exigence en matière de qualité, le constructeur souhaite reporter la sortie de sa machine...

D'après un de mes contacts chez NEC, société qui fabrique une partie des composants utilisés dans les futures Game Pack (nom des cartouches de la N64), aucune puce ne sera livrée à Nintendo avant le mois de juin. Ce qui laisse espérer une sortie au mieux pendant l'été, au pire, et plus probablement, entre septembre et décembre au Japon. Pour l'Europe, il vous faudra patienter encore un peu davantage!

ALIM'MOI!

Innovation intéressante: la N64 comprend une espèce de bosse à l'arrière. Il s'agit de l'alimentation, qui s'encastre dans la console, et dépasse un peu. Autrement dit, pour faire fonctionner une N64 dans un autre pays que son pays d'origine, il suffit d'insérer le bloc d'alimentation correspondant en 120 ou 220 volts!

Il est possible (et même probable, connaissant Nintendo!) que, en plus du problème technique de l'alimentation qui varie suivant les pays, Nintendo ait prévu un système de protection de ses jeux.



GAME PACK

La N64 utilise, à la différence de la Saturn ou de la Playstation, un port cartouche pour ses jeux, et non pas un lecteur de CD-Rom. Nintendo a confirmé les informations sur la sortie du "Djiki" Disk, ce support magnétique d'une capacité d'environ 500 Mo, à la fois rapide et permettant de lire et d'écrire des informations. Cette différence avec les CD-Rom est de taille: on ne peut utiliser ces derniers que pour lire les données, et ils sont réputés pour leur lenteur. Mais le système de base de la N64 restera la bonne vieille cartouche telle qu'on la connaît depuis toujours. Les prototypes des jeux montrés sur le salon utilisaient des cartouches de grande taille. Mais les versions définitives auront la même taille qu'une cartouche de SFC.



Le Game Pack.

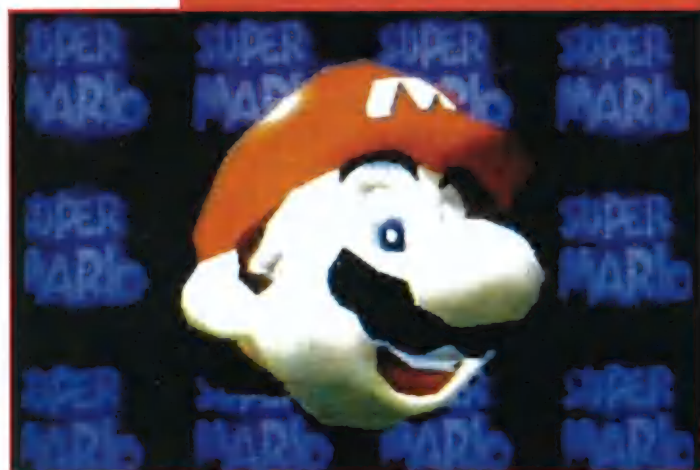
GAME PACK DATA

- Les cartouches devraient proposer une capacité variant de 4 Mo (32 Mb) à 8 Mo (64 Mb), soit le double des cartouches pour SFC actuelles.
- Les cartouches coûteront à peu près le même prix que les jeux SFC actuels, soit environ 500 francs.
- Le temps d'accès (temps que met la console pour accéder aux données) des cartouches est environ deux millions de fois plus rapide qu'un lecteur de CD-Rom simple vitesse (150 ko/s). Avec les restrictions dues au bus de données, qui transfère les données de la cartouche aux processeurs de la N64 (30 Mb/s), on arrive à la conclusion qu'une cartouche de N64 est cent fois plus rapide qu'un CD-Rom!

ps

UNE CONSOLE TAILLÉE POUR LA 3D

La Nintendo 64 a été conçue par SGI pour Nintendo dans un seul but: offrir des capacités d'animation 3D en temps réel, donc à un rythme extrêmement rapide, et avec un niveau de détail impressionnant, autrement dit avec un nombre de polygones très élevé. L'écran d'accueil du jeu Super Mario 64 permettait de vérifier ces assertions. A l'aide du contrôleur, la tête de Mario en 3D peut pivoter dans toutes les directions. Il est même possible de saisir une des oreilles, ou le bas du visage de Mario pour le déformer à volonté!



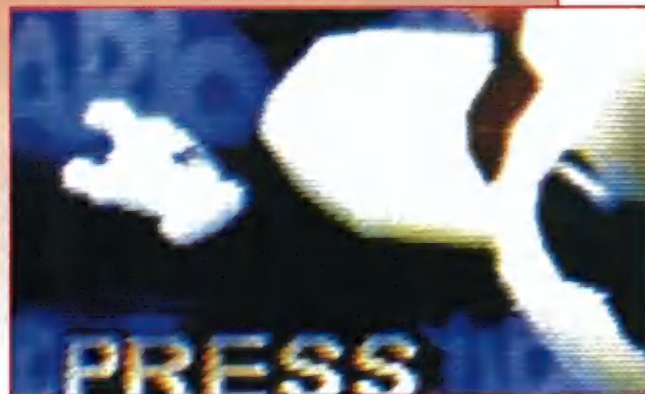
La tête de Mario apparaît sur l'écran de présentation. Réalisée en 3D, elle peut être manipulée dans tous les sens grâce au contrôleur.



A l'aide du curseur en forme de main, on peut saisir une des oreilles de Mario...



... et l'étirer. Cela ne sert strictement à rien, et c'est amusant deux secondes et demie.



On peut faire le même genre de manipulation avec son menton!

ULTRA 64 ET NINTENDO 64

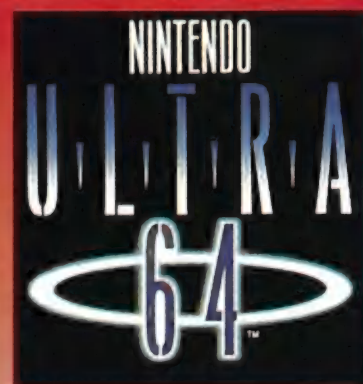
Nintendo compte donner deux nom différents à sa machine. Au Japon, elle s'appellera Nintendo 64. Aux Etats-Unis, on parle d'une Ultra 64. Et pour l'Europe? Rien n'est encore décidé pour le moment. Espérons qu'on échappera au nom américain, d'une ringardise qui fleure bon la lessive. Outre un nom différent, la version américaine disposera d'une couleur particulière: un gris foncé assez réussi.



Ultra 64, modèle américain.



Le contrôleur en noir. Il est fort probable que la version définitive comportera des boutons de couleur, comme la version nipponne.





NINTENDO 64



LES SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

- Microprocesseur
- Coprocesseur

- RAM
- Résolution

MIPS R 4300i 64 bits RISC à 93,75 MHz

Reality Immersion Coprocessor

Chip-set de SGI qui gère le son et les graphismes

4 Mo 512 ko

256 x 224

640 x 480

Mode interlacée sans effets de "flicking" comme sur le mode haute résolution de l'Amiga

16,7 millions de couleurs + Alpha Channel

(pour les effets spéciaux, comme la transparence les incrustations...)

LES AVANTAGES DU REALITY IMMERSION CHIPSET

Quand on voit Super Mario 64, on est émerveillé par la fluidité des animations, par la richesse et le nombre de détails. Tout cela a été rendu possible par un ensemble de puces (ce qu'on appelle un "chipset") conçu par SGI pour Nintendo.

• Load Management: il ajuste automatiquement le niveau de détail d'un objet suivant la distance à laquelle il se trouve du joueur. Exemple: un arbre qui se trouve dans le lointain n'a pas besoin d'être très détaillé. La console peut ainsi éviter de perdre du temps à reproduire les branches principales puisque, de toute façon, la taille de l'arbre, du fait de la distance, fera qu'on ne les distinguera pas. En revanche, au fur et à mesure que le joueur s'en rapproche, la N64 redessine l'arbre en rajoutant à chaque fois des détails plus précis: les branches principales, puis des pommes, puis un nid dans le feuillage...

• Tri Linear MIP Mapped Interpolation: autre système "hard" de SGI qui évite l'effet de pixélisation lorsqu'on s'approche d'un sprite 2D



ou d'une texture. Le meilleur exemple qu'on puisse donner de cette pixélisation est encore Doom: dans ce jeu, lorsque l'on s'approche de l'ennemi ou des murs, ceux-ci se transforment en une hideuse mosaïque de gros carrés. Avec sa puce, la Nintendo 64 devrait "ajuster" et lisser les textures des objets au fur et à mesure que l'on s'en rapproche. Pourvu que ça marche!

• Real Time Depth Buffering (ou Z-Buffering): grâce à lui, il est possible d'éviter les apparitions brusques et saccadées des éléments qui composent le décor dans le lointain. Exemple: les éléments de la course de Ridge Racer, qui surgissent peu à peu, par groupes.

• Anti-aliasing: il est cette fois-ci programmé à l'intérieur même des circuits de silicium de la machine. Pour l'essentiel, cette technique consiste à lisser les lignes droites, en supprimant les effets d'escalier.

BÊTE DE COURSE OU PÉTARD MOUILLÉ?

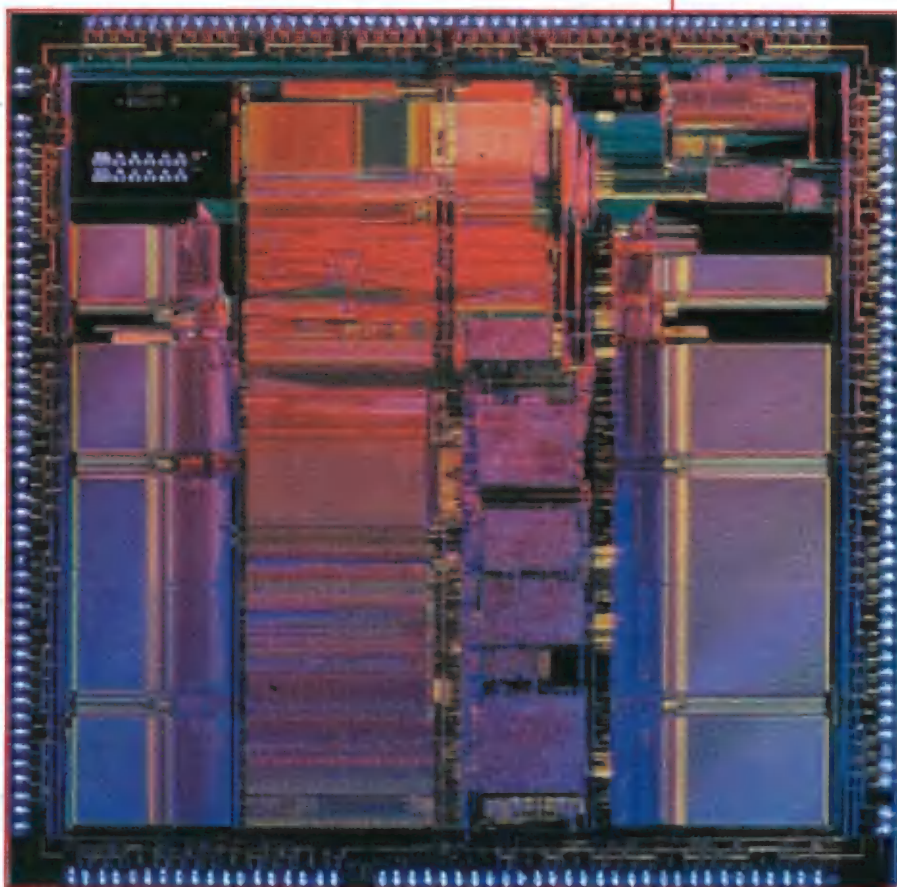
Nintendo annonce l'arrivée de sa Nintendo 64 comme la naissance de la huitième merveille du monde, ou en tout cas, comme ce qui pouvait arriver de mieux aux joueurs (hormis la naissance de Myamoto San, le crateur de Mario, et de Yamauchi San, le P-DG de Nintendo Japon!). Howard Lincoln, big boss de Nintendo of America, parle ainsi de "console de jeu conçue pour introduire dans les foyers l'expérience ludique ultime". Le P-DG de Silicon Graphics, Tom Jermoluk, qui a conçu les chips de la machine, renchérit: "Silicon Graphics et Nintendo ont créé la prochaine génération [de consoles de jeux] en fournissant un degré de réalisme et d'interactivité introuvables dans les produits concurrents." Bref, depuis des mois, on nous annonçait qu'on allait voir ce qu'on allait voir, et que la concurrence n'avait qu'à bien se tenir! Qu'en est-il réellement? La puissance de calcul du microprocesseur de la N64 la classe-t-elle bien au-dessus des machines de jeu du marché? Que vaut-elle par rapport à un gros PC?

Les informations remises à la presse par Nintendo sont assez succinctes en ce qui concerne le "cœur" de la bête. On apprend en tout et pour tout qu'elle renferme un microprocesseur customisé de la famille des R 4000! Et comme il y en a presque une dizaine de différents, dans le genre flou, on ne fait pas mieux.

Heureusement, Consoles+, à force de ruses sournoises, a appris les détails techniques de la puce. Il s'agit d'un R 4300i, qui dégage 60 SpecInt92 et 45 Specfp92. Ces deux appellations bizarres désignent des espèces de tests qui permettent de comparer la puissance des microprocesseurs. Plus le chiffre est élevé, plus la puce est puissante. Si ces chiffres ne veulent rien dire en eux-mêmes, ils permettent de mettre en parallèle la puce de la N64 avec celles des micro-ordinateurs récents. Bien qu'il faille prendre ces mesures avec prudence (si le processeur est important, les coprocesseurs, la RAM, ou mémoire, et les bus par lesquels transitent les informations conditionnent également les performances de la machine), elles permettent tout de même d'énoncer quelques remarques intéressantes.

Ainsi, si le microprocesseur de la N64 se classe parmi les meilleurs microprocesseurs disponibles pour des machines

grand public, c'est loin d'être la tornade blanche qu'on nous avait promise... Un Power Mac d'Apple ou un Pentium un peu récent offrent de meilleures performances. Dans la famille des puces MIPS, on trouve beaucoup plus puissant, mais également nettement plus cher. Et Nintendo promet une machine à 1 500 francs, alors que les micro-ordinateurs cités valent plus de 10 000 francs! En ce sens-là, la Nintendo 64 est effectivement une tornade blanche!



PROCESSEUR	MACHINE	FRÉQUENCE	SPECINT92	SPECFP92
MIPS R 4300i	Nintendo 64	93,75 MHz	60	45
Intel 486DX2	Compatibles PC	66 MHz	82	32
Intel Pentium	Compatibles PC	66 MHz	64	56
Motorola 603	Power Macintosh	66 MHz	60	70
Motorola 601	Power Macintosh	66 MHz	75	91

L'AVIS DE BANANA



J'avoue que j'ai été heureusement surpris par Super Mario 64. Il est extrêmement jouable, prenant et peu buggé (je n'ai repéré que deux bugs!), performance pour un jeu en cours de développement. En un mot comme en cent, c'est une petite merveille!

En revanche, pour les autres jeux (présentés uniquement sur une cassette vidéo, à part Kirby Ball 64, qui tournait sur seulement (!) deux machines), je reste plus que dubitatif. Certains s'en tirent honorablement (StarFox 2, Star Wars...) bien que d'une réalisation très conventionnelle. D'autres font penser aux premiers jeux 3DO... Et il y a même un ou deux titres qui devraient, à mon humble avis, faire la joie de Ze Killer!

Il est bien évidemment trop tôt pour se faire une idée définitive de la N64 car, en résumé, il n'y avait au Shoshinkai qu'un seul jeu (un et demi, si l'on compte Kirby Ball 64!): Super Mario 64. Et on avait davantage l'impression que Nintendo cherchait à vendre Super Mario 64 à l'aide de sa console 64 bits que le contraire: Super Mario 64 servant à vendre la Nintendo 64! Bref, la N64 laisse présager beaucoup de choses au vu de Super Mario 64. Mais vu le reste des titres rapidement dévoilés, il va falloir que Nintendo et sa Dream Team enclenchent le turbo!



NINTENDO 64

LE MONSTRE, CORPS ET MEMBRES LE CONTRÔLEUR



Il s'agit ni plus ni moins de l'arme secrète de Nintendo! Nintendo a retardé le plus longtemps possible la divulgation d'informations concernant le contrôleur de sa nouvelle console. Ainsi, les premières photos de l'Ultra 64 (premier nom de la N64) à être diffusées ne représentaient que la machine et sa cartouche. Mais pas de contrôleur. Maintenant que l'information a été dévoilée, on peut comprendre aisément le mystère qui entourait l'engin. D'un concept révolutionnaire, il présente trois particularités: le joystick analogique, le Memory Pack et les différentes façons d'utiliser le contrôleur.

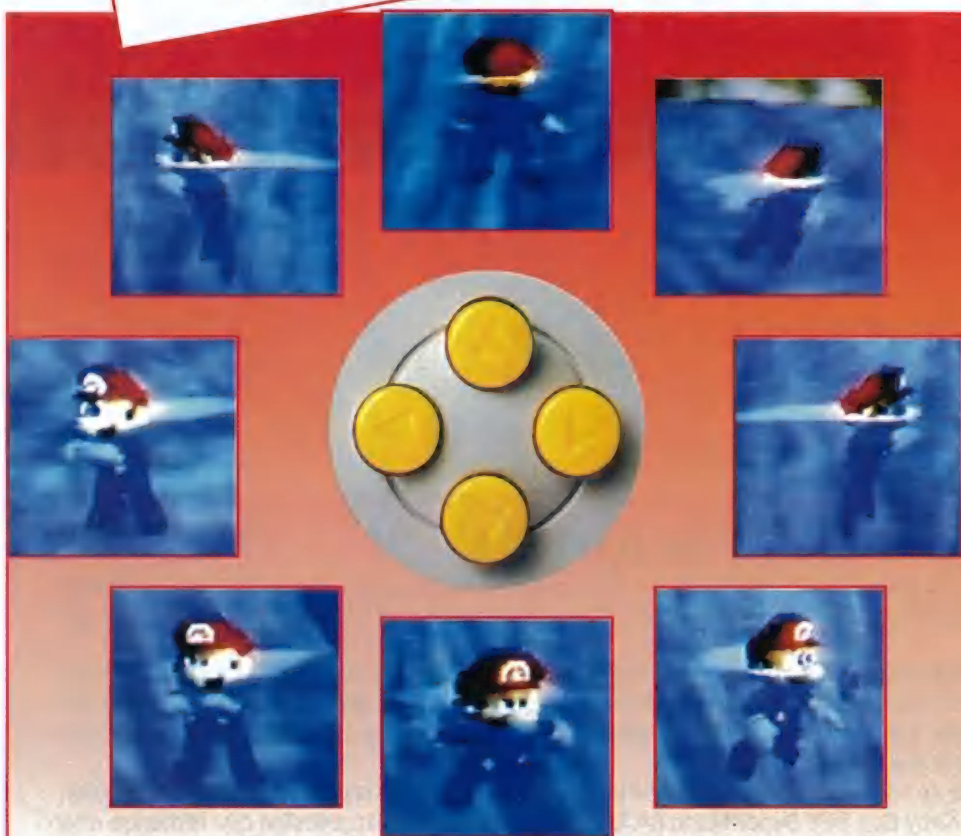


LES MANIP' 3D

Le contrôleur possède sur le côté droit quatre boutons jaunes. Il ne s'agit pas d'un curseur de direction, comme celui qui est sur le côté gauche de la manette et que l'on retrouve sur quasiment tous les joypads. Ces quatre boutons permettent de gérer l'espace 3D. Grâce à eux, le joueur peut voir l'action sous tous les angles, tourner autour de la scène et même opérer un zoom avant ou arrière sur la scène.

C'est complètement génial, révolutionnaire! Si l'on observe les jeux en 3D temps réel sur Saturn et Playstation, on s'aperçoit que les changements d'angle de caméra ou les zooms sont le plus souvent automatiques. C'est le jeu qui les gère, et quand il décide qu'il vaut mieux voir l'action sous tel angle plutôt que sous tel autre, ou qu'il vaut mieux se rapprocher des protagonistes, tout se fait automatiquement et le joueur est passif. Les seuls cas où il est actif sont les jeux où les programmeurs ont prévu différents angles de caméra, le joueur ayant la possibilité de passer de l'un à l'autre. Meilleur exemple: Virtua Racing, où trois angles de vue peuvent être sélectionnés.

La Nintendo 64, à travers Super Mario 64, innove dans le sens où la liberté laissée au joueur est totale. Si changements d'angles de vue et zooms sont exécutés par le programme à tout moment et sans aucun ralentissement, le joueur peut choisir de les gérer à sa convenance. Cela peut être très utile dans les passages difficiles, pour lesquels un angle particulier permet de mieux calculer un saut, par exemple!



Mario est dans l'eau, au centre de l'écran. Avec les quatre boutons jaunes, il est capable d'en faire le tour.

En fait, Mario ne bouge pas: il est toujours immobile au centre de l'étang. Mais l'angle de vue, lui, change,

comme si on voyait le jeu à travers une caméra qui faisait lentement le tour complet de l'étang.

LE MEMORY PACK

Le contrôleur de la N64 contient, comme nous vous l'avions annoncé le mois dernier en direct de ma boule de cristal, un port cartouche de petite taille, dans lequel viennent se loger les cartes de sauvegarde, appelées Memory Pack. C'est la première fois dans le microcosme des jeux vidéo qu'un dispositif de sauvegarde est intégré à une manette de jeu. Lorsqu'on ira rendre une petite visite chez un ami, on partira avec son contrôleur sous le bras. On pourra alors jouer contre ce dernier en utilisant les sauvegardes et réglages. Le Memory Pack devient ainsi un objet personnel... et personnalisé, puisque Nintendo a annoncé qu'il sera diffusé en six couleurs différentes en plus du gris pâle d'origine (jaune, vert, bleu ciel et bleu foncé, noir et rouge).

La cartouche de petite taille se glisse dans le connecteur, placé sous le contrôleur.



Le Z Trigger, placé sous l'Analog Stick.

Le bouton de verrouillage/déverrouillage de la cartouche.



Ce mode d'appréhension du contrôleur sera principalement utilisé pour les jeux recourant à la 3D. Il s'agit bien sûr de Super Mario 64, mais aussi des futurs simulateurs de vol, de courses de voitures, des jeux de combat en 3D...



Certains jeux utiliseront à la fois l'Analog Stick (joystick analogique) et le pad traditionnel. Il sera possible, par exemple, de diriger le héros, ou bien un véhicule, tout en contrôlant avec l'Analog Stick l'endroit où vous donnez des coups d'épée ou envoyez vos missiles.

TROIS POSITIONS POUR VOS DEUX MAINS



C'est la position classique du joypad, celle que l'on connaît depuis la NES.

LE JOYSTICK ANALOGIQUE

Grâce à ce dernier, il est désormais possible de graduer la puissance d'un mouvement, la force d'un coup! Dans un jeu de baston, il sera possible de donner un gros coup de poing puis, pendant que l'adversaire est groggy, le finir d'une petite pichenette

taquine! Pour les accélérations d'une simulation de course de motos par exemple, vous pourrez passer les vitesses progressivement, en dosant la pression sur le stick, pour éviter d'emballer la mécanique. Dans un jeu de

golf, il sera possible de choisir la force avec laquelle vous expédiez la balle... Les possibilités sont infinies et excitantes!



Le joystick analogique tel que nous avons pu le découvrir sur le Shoshinkai.



C'est ainsi que vous devrez positionner votre pouce.



Incurvé à son sommet, le stick a été étudié pour que le joueur pose confortablement son pouce (ou son gros orteil pour les Pandas!).



SUPER MARIO 64

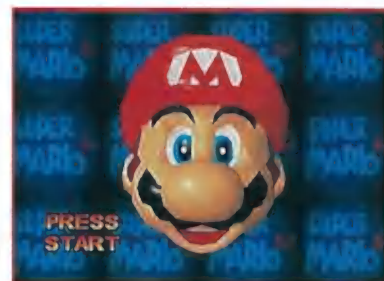
UN PLOMBIER DANS LA 3D

NINTENDO 64

Super Mario 64 est le nom provisoire du jeu sur lequel compte Nintendo pour lancer sa nouvelle console. S'inscrivant tout à fait dans la lignée des Mario, il en reprend tous les éléments, tels que les Warp Zone, les boss, les tunnels secrets, les coffres et autres étoiles ou pièces d'or à collecter, etc. La seule différence, mais elle est de taille, consiste en l'irruption de la 3D mappée dans cet univers.

Mieux encore que la Saturn ou la Playstation, avec son polygoniseur qui avait offert aux joueurs l'accès à la 3D, la Nintendo 64 utilise la puissance de ses puces pour proposer un monde tout en 3D, sans la plupart des contraintes que l'on connaissait jusque-là (pixélisation, animation hachée ou nombre réduit de polygones, textures limitées...). Les animations de Mario sur la Nintendo 64 sont d'aussi bonne facture que celles des précédents Mario en 2D! Le scénario du jeu est défendu par Nintendo comme s'il s'agissait d'un secret d'Etat. Mais le peu qui en était dévoilé fournissait déjà quelques indices. En effet, le jeu est officiellement fini à 55%. Mais, foi de Banana San, je pencherai plutôt pour un petit 30%, évaluation plus probable. Le moteur du jeu – la partie

du programme qui gère les animations, les déplacements, les collisions, etc. – semblait tout à fait terminée. En revanche, les "niveaux" dévoilés lors du salon se jouaient en quelques minutes. Or, quand on sait que tous les Mario sont réputés pour occuper le joueur pendant un paquet d'heures, on peut légitimement douter des assertions de Nintendo quant à un jeu quasiment finalisé. Enfin, le jeu commence devant un château. Il semble que ce soit le château de Koopa. Mario y pénètre, bien qu'il puisse également s'amuser à explorer la campagne environnante. Chacune des pièces du château donne sur un niveau du jeu. Le jeu comprend ainsi une série de jeux dans le jeu et de tableaux-bonus.



La tête en 3D de Mario accueille le joueur au début du jeu.



Le château de Koopa contient, outre les premières pièces donnant sur le hall d'entrée, une série de salles peu aisées d'accès.



Le jeu commence alors que Mario fait face au château de Koopa. C'est bien sûr en son sein qu'il trouvera les réponses à ses questions.

DES ANIMATIONS EN 3D AUSSI SOIGNÉES QU'EN 2D!

Ce n'est pas parce que votre héros est en 3D qu'il va se déplacer comme un paralytique ou ressembler à un combattant de Virtua Fighter! Les animations sont particulièrement fluides et l'apparence des protagonistes a été très soignée, et ceci grâce à l'utilisation

d'un nombre important de polygones. Mario peut ainsi marcher, sauter, se ruer sur un objet, escalader un mur ou un arbre, folâtrer dans les fleurs en libérant sur son passage des nuées de pollen, longer précautionneusement un mur... Il peut donner un

coup de poing ou de pied. Il peut sauter, et, après deux sauts, le troisième se transforme en super-saut, qui permet à Mario de bondir dans les airs comme une toupie! En plus de tout cela, il peut exécuter des sauts périlleux avec la facilité d'un acrobate.



Attention les beignes: Mario sait boxer en 3D.



Mario peut escalader ou même s'agripper à des éléments du décor, et par exemple monter aux arbres, histoire d'y dénicher des bonus cachés.



Il peut se jeter sur quelque chose, un bébé pingouin par exemple!

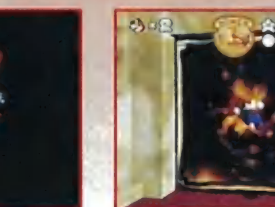
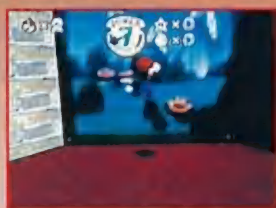


Quand Mario n'est pas utilisé pendant un moment, il regarde à droite et à gauche, se gratte les fesses, baille avant de finir par s'asseoir par terre.

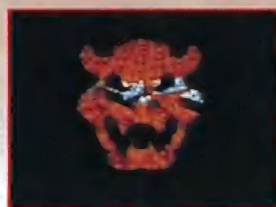
L'ENTRÉE EN SCÈNE DE MARIO

Elle se fait toujours de la même façon: Mario pénètre dans des pièces du château qui contiennent chacune un tableau différent sur le mur du fond, symbolisant un niveau. Mario se rue vers la toile et passe littéralement à travers, comme dans une bonne vieille Warp Zone. Le tableau se déforme alors grâce à un effet spécial qui lui donne l'apparence d'un lac dont l'eau serait troublée un instant par la chute d'un caillou.

Après ces quelques rides qui agitent sa surface, il retrouve sa "limpidité" originelle! Mario tombe alors du ciel dans un niveau/monde virtuel, environné d'une série d'étoiles et d'étincelles. De même, lorsqu'il meurt dans un de ces niveaux/mondes virtuels, il se trouve rejeté de l'autre côté du tableau. Cela fait tout de suite penser au miroir d'"Alice au pays des merveilles"!



Des étincelles entourent Mario quand il débarque dans un nouveau niveau/monde.



Mario a perdu une vie, et est rejeté du niveau à travers le tableau.

ATTENTION! UNE PHOTO PEUT EN CACHER UNE AUTRE!

Certaines photos que vous retrouverez dans les autres magazines de jeux vidéo et dans les pages de cet article ont été distribuées par Nintendo Japon. Elles sont très belles... mais ce ne sont pas les photos du jeu qu'il nous a été donné de voir durant le Shoshinkai! Même si elles sont très proches de la version de Super Mario 64 présentée sur le salon, il ne s'agit pas exactement du même jeu. Elles semblent provenir d'une version de développement qui tournerait sur une station de travail SGI, et non pas sur la console Nintendo 64! Ces images sont un peu plus léchées et les couleurs un peu plus claires que celles de la version du salon. En revanche, les personnages, les animations et les décors sont identiques (hormis quelques textures...). On peut reconnaître les photos fournies par Nintendo à l'icône de vitalité qui comporte le mot "Pow" en plusieurs couleurs. Les photos du jeu présenté sur le salon n'ont pas le même format et comportent, elles, le mot "Power" et une aiguille.



L'icône de vitalité sur la photo officielle de Nintendo.



La même icône du jeu présenté sur le salon.

L'affichage des points de vitalité tel qu'il apparaît sur une photo officielle de Nintendo.



L'affichage des points de vitalité dans le jeu présenté lors du salon.

POUR NE PAS PERDRE LE NORD!

Il est possible de consulter une mini-carte, qui s'affiche en haut à droite de l'écran, pour avoir une idée de la route qui reste à parcourir pour finir le niveau.



LE COMBAT CONTRE KOOPA



NINTENDO 64

Qu'est-ce qu'un jeu de plates-formes/action sans les combats contre les boss? Rien, ou du moins pas grand-chose! Super Mario ne transgresse pas la tradition, et Nintendo nous faisait sur le salon une superbe démonstration de la qualité de sa console et de son jeu-vedette avec un affrontement au sommet entre Koopa et Mario!



Photos 14, 15, 16:
... pour finalement le lâcher, et le laisser s'écraser au sol, à l'autre bout de l'aire de combat.

GROS PLAN

Grâce à l'animation en 3D temps réel, vous pouvez observer la scène en gros plan, et vérifier que, même de très, très près, il n'y a aucun effet de pixélisation.



Photo 1:
après s'être fait brûler une fois les fesses, Mario a compris la technique! Il court et contourne l'énorme Koopa.



Photos 2, 3, 4:
Mario est beaucoup plus agile et rapide que son ennemi, qui n'arrive pas à se tourner assez vite pour suivre, ne serait-ce que du regard, ce que fait Mario.



UNE AMBIANCE TRÈS HOT!

Cela paraît très facile, mais il faut quand même un bon timing! Si Mario n'est pas assez rapide face à Koopa, il va lui servir de hamburger... grillé!



servir de hamburger... grillé!

Face à face entre Mario et Koopa.



L'angle de vue change automatiquement pour montrer les deux protagonistes de trois quart.



Koopa baisse sa tête, qui apparaît alors en gros plan, ouvre la gueule... Et son souffle brûlant et rougeâtre commence à en sortir.



Avant que Mario ait eu le temps de réagir, son haleine envahit l'atmosphère...



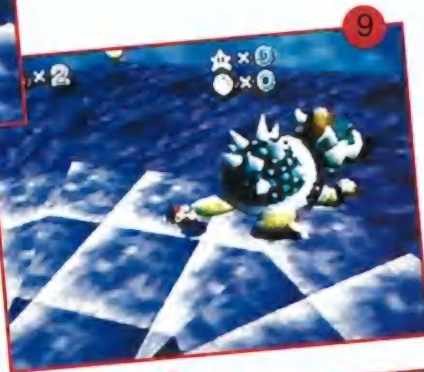
... et atteint Mario, qui disparaît dans ce nuage de feu. Le panneau "Power" passe alors de "8" à "7", pendant que son aiguille s'affole, et fait le tour du cadran...



... puis à "6". De la fumée s'échappe alors de la culotte de Mario.



Photos 9, 10, 11, 12, 13:
... avant de lui faire faire l'hélicoptère, l'envoyant tournoyer dans les airs...



Photos 5, 6, 7, 8:
Mario contourne son adversaire, puis s'empare de la queue de ce dernier...





NINTENDO 64

SNOW SLIDE : LE MONDE DE GLACE



La neige tombe à gros flocons. Mario a du mal à explorer les environs car le sol glissant rend problématique toute confrontation avec ses adversaires. Heureusement, les sous-sols renferment de quoi se changer les idées. Après les glissades sur les fesses pour cause de verglas, Mario va s'essayer à la glisse sur toboggan géant!



On peut saisir les bébés pingouins, au risque de s'attirer les foudres de leurs mères.



En revanche, on ne peut pas les lancer par-dessus la barrière. Tordu comme je suis, c'est évidemment la première chose que j'ai essayé!



Mario se rue vers le petit monticule couvert de glace, sur la gauche.



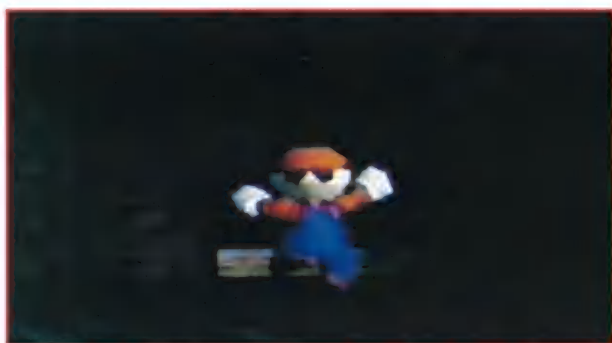
Il lui faut prendre un peu de recul, à cause de la pente glissante.



Et hop! Sans hésiter une seconde, Mario plonge dans l'orifice.



L'image se referme grâce à un effet spécial en forme d'étoile...



... et voilà Mario qui tombe du ciel, atterrit sur ses deux pieds et s'engouffre dans un tunnel sombre.



Tout à coup, il semble tomber. Il vient de glisser sur la rampe d'un toboggan géant.



MARIO ROCKET

Et c'est parti! Il faut réussir à rester sur la rampe très glissante, négocier au mieux les virages pour ne pas se faire éjecter du toboggan, et tâcher de collecter au passage les pièces de monnaie.





3DO



SEGA SATURN

PC CD-ROM



PlayStation



Naissance d'une Rock Star...

**JOHNNY
BAZOOKATONE**



Distribué par CentreGold France

6 Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - Tél. : (1) 41 06 96 70

Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD

USGOLD



WATERLAND : LE MONDE SOUS-MARIN

NINTENDO 64

Dans Super Mario 64, Mario traverse à peu près tous les types de climat et d'environnement. La liste n'aurait pas été complète sans une petite visite au royaume de Neptune. Mario se dirige très aisément avec la manette, et le bouton Action le fait nager en brasse. Le monde sous-marin est truffé de bestioles peu accortes. En contrepartie, on y trouve aussi trésors, galions engloutis pleins de surprises et... le sous-marin de Koopa. Mario ne peut pas rester indéfiniment sous l'eau, et il lui faut de temps en temps refaire surface pour reprendre sa respiration.



Ses balades subaquatiques emmènent Mario visiter des épaves englouties.



La baignade n'est pas une sinécure: tout contact avec la faune marine est dangereuse, et spécialement avec les requins, qui se déplacent très vite. De plus, Mario manque souvent d'oxygène, ce qui ne facilite pas sa tâche.

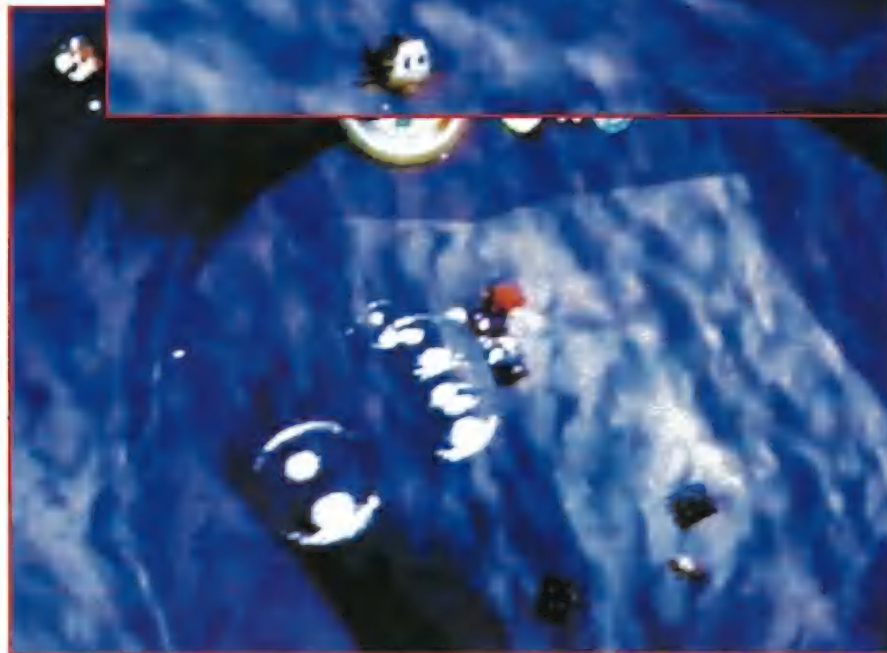


Les coffres contiennent de précieux items, mais les requins en défendent farouchement l'accès!

Suivant la profondeur, la couleur du mapping des textures qui recouvrent les parois de la fosse change.



Mario a tendance à flotter. Le joueur doit donc le diriger à l'aide du contrôleur, pendant qu'il le fait nager grâce à un bouton.



Les bulles transparentes augmentent de volume en remontant vers la surface, pour peu que vous voyiez la scène d'en haut.



LE SOUS-MARIN DE KOOPA



L'insigne de Koopa est peinte sur le bâtiment.



Il n'y a qu'un seul moyen d'y pénétrer: passer par-dessous.



Mario cherche un trou de souris pour s'y faufiler...



... mais la durée pendant laquelle Mario peut plonger en apnée est malheureusement limitée.



Au fond du puits, Mario découvre un mystérieux tunnel...



Les contacts avec les habitants des lieux sont à éviter.

EFFET DE TRANSPARENCE

Cette séquence permet de voir en détail les effets de transparence. Au fur et à mesure que Mario se rapproche de la surface, la couleur bleutée de son corps devient plus claire. Puis, lorsqu'il émerge, les graphismes reproduisent fidèlement l'effet de l'écume autour de sa tête, et l'on peut voir le reste de son corps par transparence à travers l'onde.



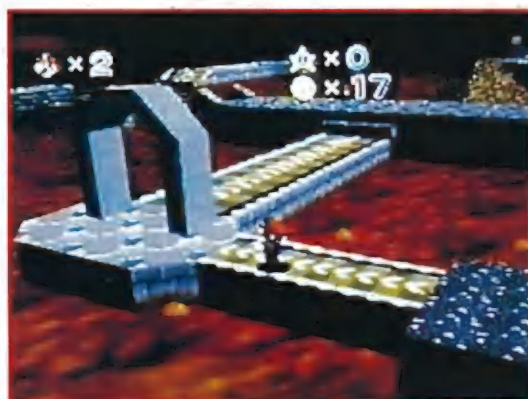


NINTENDO 64

FIRE BUBBLE : LE MONDE DE FEU



C'est incroyable le nombre de ponts qui s'écroulent sur votre passage dans ce jeu! C'est à croire que les programmeurs le font exprès...



La promenade commence par l'arche.



Dans ce passage, il suffit d'un bon timing pour éviter les boules de feu qui passent par-dessus votre ponton.

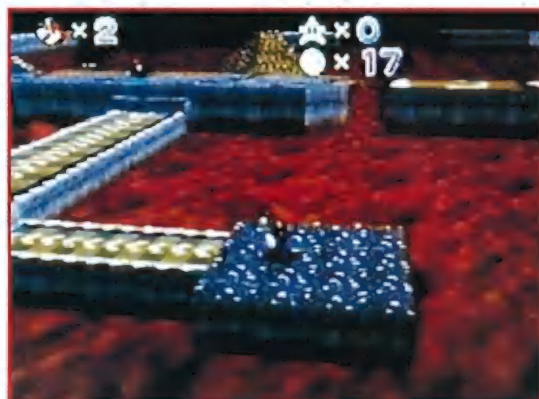
Gâce aux nombreux tunnels et passages secrets du jeu, vous pourrez rejoindre le monde souterrain. Celui-ci n'est pas très accueillant, avec sa mer de lave, ses dalles glissantes et ses éruptions volcaniques. Mais Mario en a vu d'autres, et ce n'est pas le genre de décor qui va le faire reculer! La plupart des niveaux sont très techniques: il faut un bon timing et d'excellents réflexes car il ne s'agit ici que de ponts qui s'écroulent sur votre passage, de plates-formes qui s'enfoncent sous votre poids, de passerelles mouvantes et autres pièges...



Les flèches blanches au sol auraient dû vous mettre la puce à l'oreille: le sol est glissant et Mario se retrouve sur les fesses en train de glisser vers le lac de lave.



Cette bombinette montée sur pattes cherche à exploser dans vos jambes. Semez-là et passez au ponton suivant.



Les flots de lave bénéficient d'une palette de couleurs en dégradés du plus bel effet.

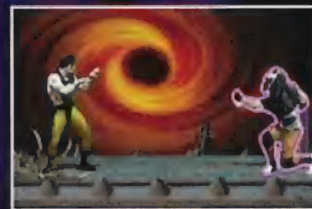
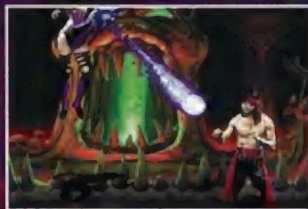


Ces plates-formes ont tendance à s'enfoncer au fur et à mesure que Mario se déplace sur elles. La moindre chute est sanctionnée par un bond de trois mètres au-dessus de la lave, et, encore une fois, c'est le fond du pantalon du pauvre Mario qui trinque.

MORTAL KOMBAT 3



AVALE ton Goûter
Avant d'avaler tes DENTS



Tous les coups sur le 36 15 ACCLAIM et au 36 68 10 25*

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION

GAME BOY

MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

Williams
Williams Entertainment Inc.
A Division of WMS Games Inc.

MIDWAY
Midway Manufacturing Company
A Division of WMS Games Inc.

Acclaim
entertainment s.a.

MOUNTAIN : LE MONDE DES MONTAGNES



NINTENDO 64

Mountain était le monde le plus avancé dans la version présentée au Shoshinkai. L'aventure commence au pied d'une montagne que Mario doit escalader. Pour arriver au sommet, Mario peut suivre plusieurs chemins, plus ou

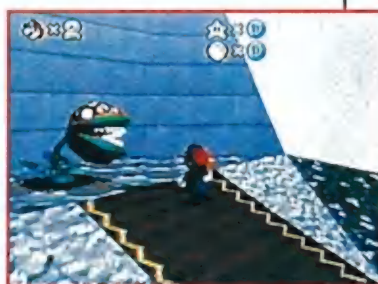
moins dangereux, mais également plus ou moins riches en bonus et autres items. Outre les combats singuliers (plante carnivore, Boo, Bullett Bill...), passages piégés et autres énigmes font tout le charme de cette randonnée.



Une fois la plante passée, Mario poursuit sa route vers le sommet de la montagne. Mais il n'est pas au bout de ses peines, puisque, en chemin, il devra affronter Bullett Bill, prendre à son tour le canon pour se propulser dans les airs, se raccrocher de justesse à des mâts, etc.



Mieux vaut contourner l'obstacle en utilisant une faculté de Mario: avancer en se collant à une paroi. La tige de la plante est trop courte pour atteindre Mario.



Mario peut tenter de la combattre, mais c'est risqué!



En suivant le tapis rouge, Mario débouche directement dans la gueule d'une plante carnivore, la fleur de Vénus.



Il ne fait pas toujours bon aller barboter dans les mares à canards. On peut y faire de mauvaises rencontres, comme ce face à face avec Big Boo.



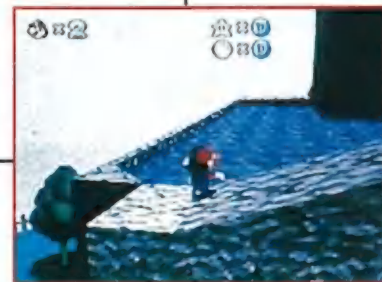
... et Mario barbote, laissant derrière lui des traînées d'écume.



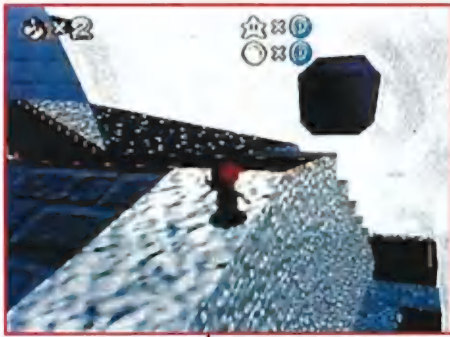
Mario vient d'atterrir dans le monde des Montagnes. Un jardin borde le pied d'une des montagnes. Le but est bien sûr d'aller voir là-haut si j'y suis!

Mario vient de trouver un chemin de terre qui monte en pente douce. La paroi sur le côté gauche l'intrigue, et il saute pour voir ce qui se passe derrière.

C'est un peu haut. Mais, en s'accrochant, il réussit à franchir l'obstacle.



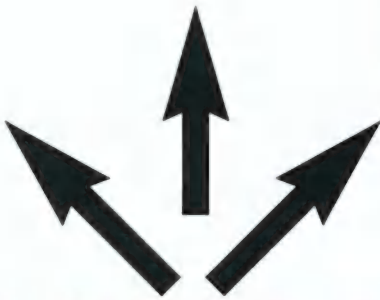
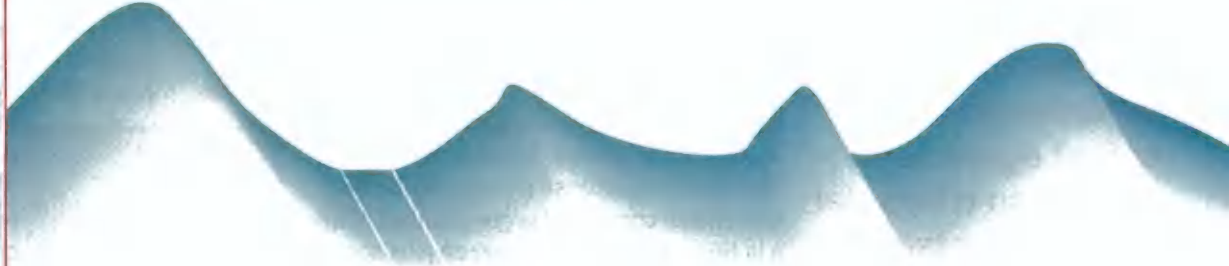
C'est une pièce d'eau...



... le chemin est barré par des Thwomps qui essayent de l'écrabouiller.



Si Mario poursuit sur le petit muret...



Et Mario décide de la rejoindre.



Ce n'est pas forcément la meilleure idée: la route est encombrée de pièges...



Des blocs de pierre géants coulissent, projetant le pauvre Mario par-dessus bord. Heureusement, comme dans la plupart des jeux de Mario, le joueur a une seconde chance. Et, s'il est assez vif, il peut se rattraper à la dernière seconde!



Le muret donne sur la pente de terre.

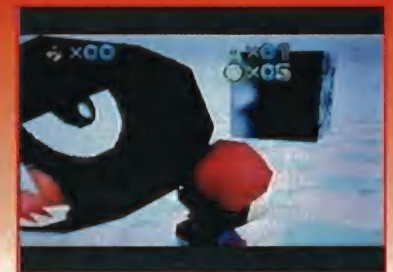
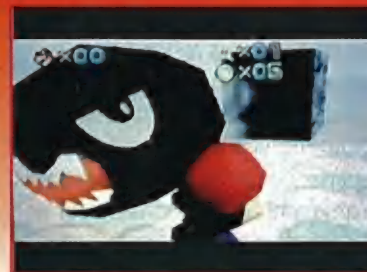


Lorsque Mario est projeté dans les airs par un canon, il peut voler pendant quelques secondes, contrôlé par le joueur. L'atterrissage est facilité par la possibilité de s'accrocher automatiquement aux objets qui se trouvent à proximité.

DES BALLES ET DES BILL



La fumée de Bullet Bill ("Bill-balle de revolver") recouvre Mario, mais il n'est pas sur la trajectoire.



Bill surgit plus vite que l'éclair. Attention à ne pas se laisser surprendre.



NINTENDO 64

NINTENDO 64: LE

LES COMMENTAIRES DE MYAMOTO

La présentation de la Nintendo 64, c'était également l'occasion d'écouter les commentaires du président de Nintendo Japon, Monsieur Yamauchi, d'interroger Myamoto San, le créateur de Mario, et de découvrir les véritables auteurs de Super Mario 64!

Myamoto San, le créateur de Mario, était bien évidemment présent au Shoshinkai. Il a accepté de s'exprimer sur la nouvelle machine de Nintendo et sur le travail de son équipe de développement.

CONSOLES+: La Nintendo 64 est enfin officiellement présentée. Quelles sont vos réactions?

MYAMOTO SAN: Je suis vraiment content que tout se soit bien passé aujourd'hui. Je me demandais comment les gens allaient réagir à la N64, et au fait que si peu de jeux sont jouables. Je ne voulais pas frustrer le public. A la dernière minute, j'ai pris la décision de ne présenter que deux jeux durant le salon. J'avais l'intention, au départ, de présenter les dix titres en cours de réalisation, mais ç'aurait été plus frustrant encore, puisque les séquences jouables n'auraient duré que quelques minutes.

CONSOLES+: Pensez-vous que ce que nous vu aujourd'hui est représentatif des capacités de la N64?

MYAMOTO SAN: Pour le moment, on ne peut voir que 50% de Super Mario 64. D'autres titres très sympas peuvent être développés sur ce support... Mais nous avons déjà pu montrer au Shoshinkai ce que la N64 avait dans le ventre.

CONSOLES+: Sur quels jeux travaillez-vous actuellement?

MYAMOTO SAN: J'ai sous ma responsabilité la réalisation de jeux Nintendo, et également de jeux développés par d'autres éditeurs. Les jeux Nintendo sont Super Mario 64, Kirby Ball, Wave Racer, Zelda, Star Fox et Mario Kart. Je suis totalement responsable de ces jeux-là. Buggie-Boogie, d'Angel, et Pilot Wings ne sont pas sous mon entière responsabilité, je n'en contrôle le développement qu'à 10% environ. Enfin, je participe à la réalisation d'autres titres, mais à un bien moindre degré!



CONSOLES+: Est-ce la première fois que vous chapeautez autant de titres?

MYAMOTO SAN: Non, je supervise en permanence le développement d'une dizaine de titres.

CONSOLES+: J'ai entendu dire que, pour être disponibles au mois d'avril, les programmes devraient en fait être terminés au mois de février. Pensez-vous que ce délai sera suffisant?

MYAMOTO SAN: Il nous reste du temps... mais nous sommes très occupés en ce moment!



Yamauchi San, P-DG de Nintendo Japon: en 1996, Nintendo va donner le départ à un nouveau type de jeu.

A l'occasion du Shoshinkai, et comme chaque année, Yamauchi San a tenu un discours d'environ une heure pendant lequel il a commenté l'état du marché des jeux vidéo, expliqué la position de Nintendo, et bien sûr, abondamment parlé de sa console 64 bits. Monsieur Yamauchi prend rarement la parole en public, mais avec la chute du cours de l'action de Nintendo (qu'il a lui-même évoquée au cours de son allocution), il lui fallait convaincre de l'intérêt

LE DISCOURS DU PD-G DE NINTENDO JAPON

de la Nintendo 64. Il lui fallait aussi essayer de freiner les ventes de Noël de Playstation et de Saturn, en avertissant les joueurs que, bientôt, Nintendo entrerait dans la danse avec une nouvelle console.

Il a reconnu l'échec de la Virtual Boy, dû selon lui à l'absence de titres, et a annoncé qu'en 1996, Nintendo allait donner un nouveau départ à la machine, avec des titres exploitant davantage ses capacités.

Puis il a justifié le peu de titres jouables présentés au cours du salon par le fait qu'il valait mieux montrer un seul jeu fini à 80%, plutôt qu'une version inachevée, qui risque de décevoir les joueurs. Yamauchi San a enchaîné sur son thème de prédilection, la "vraie nature des jeux vidéo", dont la réalisation devrait être irréprochable, sans bug et sans

reproche, et totalement achevée avant la sortie du titre. Au passage, il a émis quelques critiques à l'égard de certains jeux sur CD-Rom, coupables à ses yeux de remplir des méga-octets de graphismes et d'animations, sans le moindre souci de jouabilité.

Il a alors expliqué que la Nintendo 64 se devait de protéger le marché vidéoludique, en plaçant la barre très haut, pour proposer aux joueurs des jeux de qualité, et éviter un effondrement du marché, comme il s'en est produit il y a douze ans aux Etats-Unis; du temps des consoles Atari 2600 et autres Coleco.

Il a comparé la cartouche de la N64 au "plug-and-play" – dont Microsoft se gargarise dans les pubs télé conçues à l'occasion du lancement de Windows 95. Outre la rapidité de chargement de ce support, la possibilité de faire

évoluer les capacités des cartouches en y incorporant de nouvelles puces a motivé la décision du constructeur de ne pas doter la console de lecteur CD-Rom. Il a brièvement évoqué un nouveau moyen de stockage de l'information [note de Banana: nom de code "Djiki Disc"]. Rapide, il permettra de lire ou d'écrire des informations et disposera d'une grande capacité de stockage. Ce système, qui viendra se greffer à la console, devrait être présenté à la fin de l'année prochaine au Japon, et les premiers jeux disponibles sur ce support pourraient être Dragon Quest VII et Zelda 64.

Pour clore son discours, Yamauchi San a invité les développeurs à travailler sur la N64, et rappelé que Nintendo continuerait, après sa sortie, à alimenter la production pour la Super Famicom.

S PERSONNALITÉS

INTERVIEW

CONSOLES+: Quand avez-vous commencé à développer Super Mario 64?

MYAMOTO SAN: Super Mario 64 a été le premier jeu sur lequel nous avons travaillé, il y a de cela un an et demi, sur des stations de développement Onyx. Mais, en fait, le concept de Super Mario 64 a été élaboré il y a environ cinq années, lorsque nous travaillions sur la puce FX. Nous avons essayé de faire ce jeu pendant cinq ans, mais la puce n'était pas assez puissante, et nous avons dû attendre l'arrivée de la N64.

CONSOLES+: Est-ce le temps de développement le plus long pour un jeu Mario?

MYAMOTO SAN: Oui. Le développement du premier Mario avait pris entre huit et dix mois. Mais Super Mario 64 n'utilise pas toutes les possibilités de la N64. Par exemple, le Tri Linear Mipmap Interpolation (voir la présentation de la machine, p. 20) a été déconnecté.

CONSOLES+: Est-ce parce que vous ne souhaitez pas l'utiliser dans ce jeu, ou tout simplement parce que le jeu n'est pas encore terminé?

MYAMOTO SAN: Super Mario 64 utilisera cette technique. Il faut savoir que celle-ci peut être ajoutée à la toute dernière phase du développement. Quant aux autres jeux, certains l'utilisent, d'autres pas.

CONSOLES+: Pensez-vous que le jeu 16 bits Yoshi's Island, graphismes mis à part, est meilleur que Super Mario 64?

MYAMOTO SAN: Pour faire un bon jeu, il faut y introduire de nouveaux aspects ludiques. Je ne parle pas de l'aspect 3D, mais de ce qui améliore réellement la jouabilité. C'est une nouvelle dimension de jouabilité que j'ai souhaité apporter dans Super Mario 64.

CONSOLES+: Si l'on excepte Mario Kart, c'est la première fois que Mario apparaît dans un monde en 3D. Est-il difficile d'imaginer un monde en 3D?

MYAMOTO SAN: Doit-il être semblable aux mondes en 3D des 16 bits? Doit-il être différent? J'ai personnellement voulu que ce jeu ait l'apparence d'un film interactif en 3D. Avec la N64, j'ai tenté de créer un petit jardin où je puisse placer des personnages 3D contrôlés en temps réel. Grâce au contrôleur, le joueur peut déplacer le personnage, comme dans un vrai film animé. En fait, il est très difficile de comparer les jeux de Super Mario existants avec Super Mario 64. Il faut les considérer comme deux sortes de jeux à part entière.

CONSOLES+: En termes de jouabilité, est-ce que les fans du Mario 16 bits auront un avantage sur les joueurs qui vont découvrir le personnage avec la version Super Mario 64?

MYAMOTO SAN: Pour être franc, ma volonté a toujours été de faire un jeu que n'importe quel joueur pourrait

apprécier. Avec le joystick analogique, le jeu est beaucoup plus facilement jouable qu'avec un joy-pad digital traditionnel. Je pense que son maniement, plus naturel, est adapté au joueur qui découvre Mario pour la première fois.

CONSOLES+: Il a fallu environ quinze ans pour perfectionner les jeux 2D, et dix ans à peu près pour arriver au meilleur des Mario 2D avec Yoshi's Island. Combien de temps pensez-vous qu'il va falloir pour arriver à un Mario 3D parfait?

MYAMOTO SAN: Il a fallu dix ans aux micro-ordinateurs pour arriver au niveau de 3D actuel. Et celui-ci n'est pas encore totalement satisfaisant. Mais le degré de finition du Mario 3D est déjà assez élevé!

CONSOLES+: De tous les jeux que vous avez conçus, lequel vous plaît le plus?

MYAMOTO SAN: Objectivement, Super Mario 64! (rires) Mais j'aime aussi beaucoup Pilot Wings et Wave Racer, qui devraient s'améliorer encore. Je voudrais y inclure d'autres sortes de véhicules, comme des hors-bord ou des jet-skis. Je suis aussi très intéressé par les opportunités du "Djiki Disc".

CONSOLES+: Mario est peut-être l'un des plus vieux personnages de jeux vidéo. Pensez-vous qu'il est encore populaire ou croyez-vous qu'il a besoin d'un nouveau look?

MYAMOTO SAN: Dois-je créer un nouveau personnage complètement différent? (rires)

CONSOLES+: Qu'en est-il de Zelda?

MYAMOTO SAN: Je pense qu'il aurait du être en 3D depuis le début.

CONSOLES+: Qu'est-ce que vous pensez des jeux Saturn et Playstation?

MYAMOTO SAN: Certains sont bons. Il est possible de jouer aux jeux d'arcade à la maison, et les conversions sont plutôt bonnes. D'autres, par contre, sont mauvais. Ils se contentent de suivre les directives des sociétés fabricantes de matériels électroniques... Pour moi, ce sont des jeux expérimentaux.

CONSOLES+: Que pensez-vous des jeux en réseau?

MYAMOTO SAN: Tout le monde est excité par le futur et ses possibilités. Il y a beaucoup de façons différentes pour nous de les explorer... La N64 a des ports d'extension spéciaux adaptés à de telles possibilités. Mais il vaudrait mieux en discuter quand nous aurons réussi à en vendre trois millions!

CONSOLES+: Pensez-vous que la possibilité de jouer à quatre améliore la jouabilité d'un jeu, comme dans Kirby Ball ou dans Mario Kart 64?

MYAMOTO SAN: Oui, mais cela ne vient pas du multiport. Cela vient de la puissance du microprocesseur.

Propos recueillis par Banana San



LES AUTEURS DE SUPER MARIO 64

Myamoto San l'a clairement dit: il supervise actuellement la réalisation de dix jeux. C'est-à-dire qu'il se contente de diriger les projets, donnant les grandes lignes et veillant à ce que le développement se déroule bien et s'inscrive dans l'esprit de la série des Mario. Mais alors qui a programmé le jeu? Après moult enquêtes, deux ou trois tentatives de violences physiques, sans parler de corruption aggravée, C+ a réussi à mettre la main sur le, ou plutôt les auteurs du jeu. Et ils n'en sont pas à leur coup d'essai, les bougres, puisqu'ils ont déjà réalisé Yoshi's Island et participé au développement d'une kyrielle de titres sous l'égide de Nintendo. Vous livrer leurs noms? Jamais, vous n'imaginez pas ce que je risque...





NINTENDO 64

LES AUTRES JEUX

Pour résumer la situation, il n'y avait pas grand-chose à se mettre sous la dent lors du Shoshinkai. Nintendo avait annoncé plus de dix jeux, mais il fallait décrypter le message. Il y en

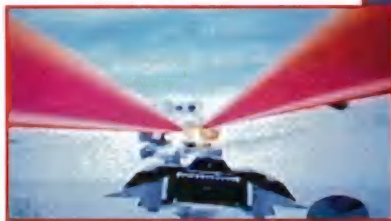
avait effectivement plus de dix... en vidéo. Et parmi ces séquences, la plus longue ne devait pas dépasser la minute! Enfin, on a fait l'impossible pour vous les présenter!

STAR WARS SHADOW OF THE EMPIRE

Ce jeu, qui s'inscrit dans la saga de "La Guerre des étoiles", ne sera disponible que sur la N64. Il prend place, chronologiquement, entre "L'Empire contre-attaque" et "Le Retour du Jedi". Il se déroule aussi bien dans le monde interlope des bas-quartiers de l'Empire que dans les vaisseaux ultra modernes de la Rébellion. Le joueur sera confronté à toute une série de personnages directement issus des films de Lucas: Bobba Fett, le chasseur de primes, Jabba le Hutt, le "gros poussah", Dark Vador, l'Empereur, le Panda, etc. Parallèlement à la sortie du jeu, un comic, un livre et un tas de goodies seront commercialisés. Dans la séquence présentée lors du salon, le joueur pilote un Snowspeeder et affronte les terribles Walkers de l'Empire sur la planète Hoth.



Un Walker explose en une série de polygones. Au suivant!



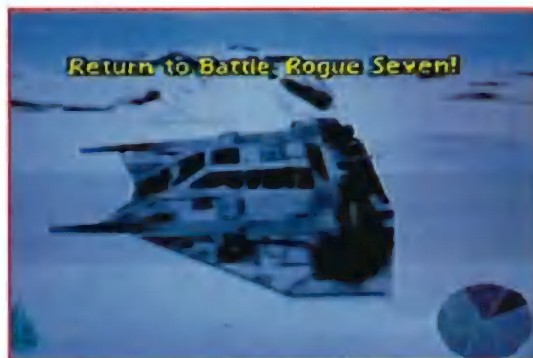
Les deux faisceaux-laser ne sont pas passés loin! Prenez garde: les engins de l'Empire sont commandés par des troupes aguerries.



Gros plan sur votre Snowspeeder. Comme pour les autres jeux de la N64, un zoom rapproché n'est plus synonyme de gros pixels étalés à l'écran!



Entre les petits, rapides mais moins dangereux, et les gros lourdauds, lents mais blindés et surarmés, pas d'hésitation: tirez dans le tas. Il y en aura pour tout le monde, et la Force reconnaîtra les siens!



Lorsque vous finissez une passe et vous éloignez de la zone de combat, un message d'une teneur assez sèche vous rappelle que vous n'êtes pas là pour cueillir les fraises intersidérales!

PLUSIEURS MODES DE REPRÉSENTATION

Dans ce mode-ci, le joueur dispose d'un tableau de bord. En plus du radar de proximité et de l'indication des dommages infligés à votre appareil, apparaissent des données concernant la cible contre laquelle vous menez l'attaque.



DE LA NINTENDO 64



ATTAQUE FRONTALE



Un détachement de deux Walkers patrouille dans la plaine verglacée.



Avec votre Snowspeeder, vous forcez sur eux.

TORA... TORA... TORA!

Jouez les Pappy Bomington avec le premier jeu de Lucas Art, la société à qui l'on doit le fabuleux Dark Forces (qui est d'ailleurs bien meilleur à mon avis que les Doom et autres Marathon, mais je m'égare...). Défendez la cause rebelle, la belle princesse Leia et la couche d'ozone! Maîtrisez la Force, et surtout les commandes de votre engin!

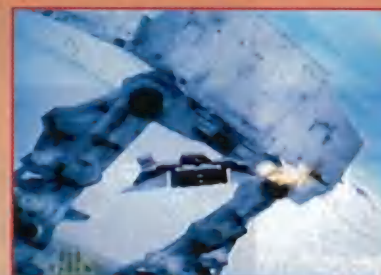


ÇA PASSE OU ÇA CASSE!

Une des tactiques favorites des pilotes rebelles consiste à passer entre les pattes des monstrueuses machines de l'Empire. Après avoir plongé vers leurs cibles, ces chasseurs doivent reprendre de la hauteur. C'est l'instant qu'attendent tous les servants de l'Empire (et toutes les puces électroniques des systèmes de défense DCA) pour faire feu de toute part dans le dos de votre Snowspeeder qui s'éloigne de sa cible.

En passant sous le monstre de métal, et en s'éloignant en faisant du rase-mottes, les Snowspeeders restent hors de portée des canons de l'adversaire pendant les quelques secondes où leur proximité les transforme en cibles de choix.

Belle stratégie, me direz-vous. Le seul problème, c'est qu'il faut passer dans un espace de quelques mètres, en mouvement, alors que votre appareil se déplace lui-même à une vitesse vertigineuse. Le moindre écart de conduite, et même la Force ne pourra vous désencastrer de l'amas de ferraille que deviendra votre engin!



SUPER MARIO KART R



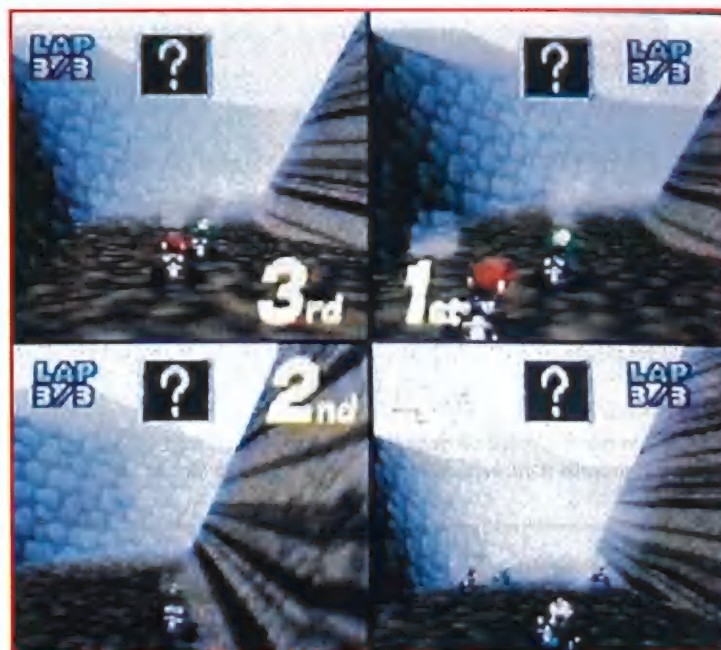
NINTENDO 64

Très proche de la version Super Famicom, Super Mario Kart R va permettre aux (futurs) possesseurs de la N64 de renouer avec un des jeux les plus fun de la logithèque SFC. Comme

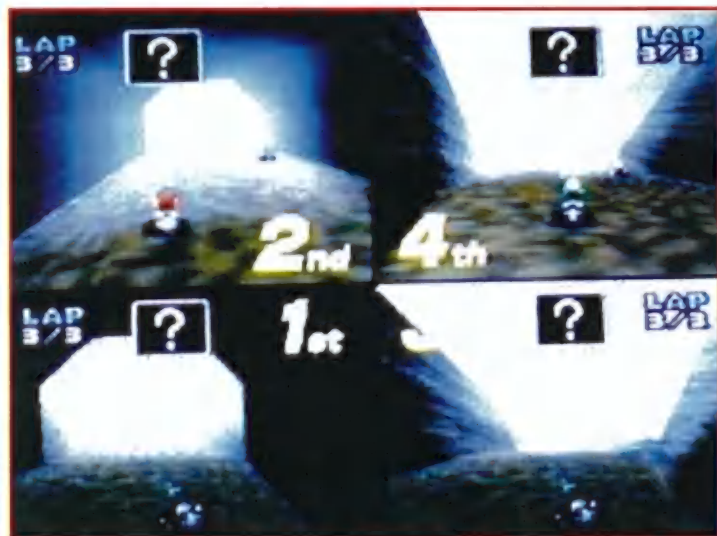
dans la version 16 bits, les courses mettent en ligne huit concurrents. Grâce au multiport, il est possible de brancher jusqu'à quatre contrôleurs, et de jouer à quatre simultanément. Lors de la course, items et bonus sont à collecter. Certains augmenteront les performances de votre engin, d'autres vous ralentiront et, enfin certaines permettront de vous aider à calmer les ardeurs de vos concurrents. Les courses s'enchaînent et sont aussi nombreuses que variées. Grâce aux performances graphiques de la N64, le réalisme des graphismes et de l'animation (saluons la gestion impeccable des éléments qui composent le décor: merci au Z-Buffer!) donne un coup de vieux à Sega Rally aussi bien qu'à Ridge Racer!



Si le jeu semble tout aussi amusant que dans sa version SFC, l'apport de la 3D de la N64 ne paraît pas l'avoir trop transformé radicalement.



Les apports de la version Nintendo64 apparaissent, par exemple, dans le rendu du brouillard, qui rend la négociation des virages périlleuse.



A quatre, et dans le brouillard!



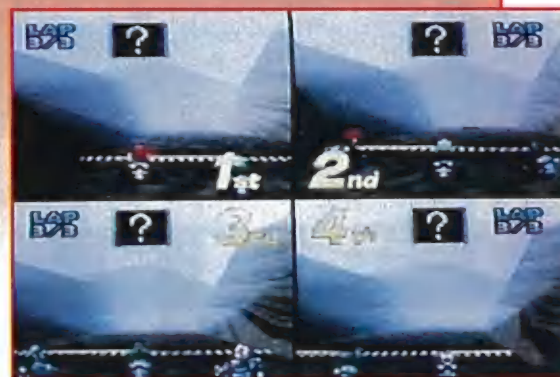
Bosses, dos-d'âne et autres accidents de terrain attendent les amateurs de kart.

MAIS À QUATRE, C'EST ENCORE MIEUX!

Le départ vient d'être donné sur la ligne de départ. Les quatre joueurs, grâce aux quatre prises de joystick de la Nintendo 64, s'apprêtent à s'élancer.



La lutte est serrée pour passer la première ligne d'arrivée.



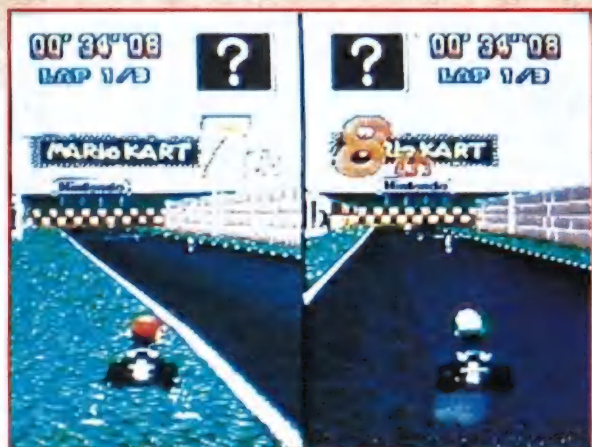


A DEUX, C'EST COOL!



En mode 2 joueurs, l'écran est partagé en deux. Il y a toujours huit concurrents qui participent à l'épreuve, mais les six autres sont gérés par la N64.

En mode 2 joueurs, l'écran comprend moins d'informations. Les icônes représentant les quatre premiers concurrents ont disparu. De même que le décompte du temps total écoulé.



Mario a pris son tournant un peu trop serré, et il finit dans les pâquerettes. Ce qui devrait laisser le temps à Luigi de le rattraper.

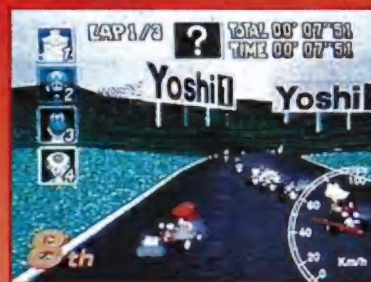
AYRTON MARIO!



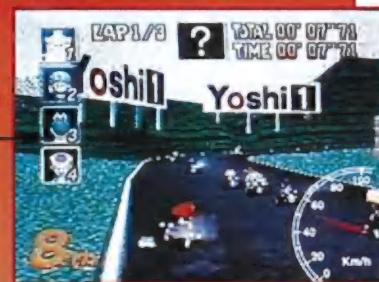
Après un départ foiré, Mario se trouve en queue.



Il ne désespère pas, et appuie sur le champignon.



Alors que tous les concurrents sont à la queue-leu-leu, il prend par la droite pour les doubler.



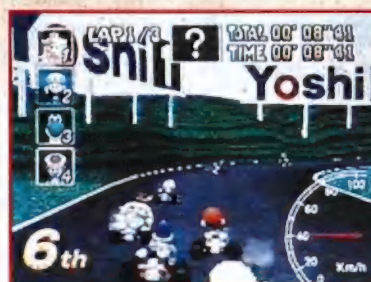
Il se rapproche de l'avant-dernier...



... qu'il double! Et d'un!



Un peloton de trois concurrents se trouve maintenant devant lui.



Un virage providentiel lui permet de "gratter" un kart.

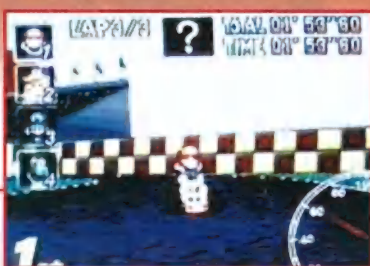


Le voilà cinquième, et il fonce vers le peloton de tête!

VIRAGE SUR LES CHAPEAUX DE ROUE!

Mario sur son kart fonce vers vous.

Mais au dernier moment, dans un dérapage acrobatique, il tourne. Puis il repart, toujours à fond, vers la ligne d'arrivée! Certes, nos photos ne sont pas de la meilleure qualité, mais sachez que nulle pixélisation ne vient entacher la séquence!



STAR FOX 64



NINTENDO 64

Le rusé renard repart en mission. Le jeu semble reprendre fidèlement le principe de son prédécesseur sur SFC. Les niveaux, toujours en 3D, sont nettement plus détaillés et bénéficient de textures et d'effets spéciaux (brume au loin, explosions,

effets de transparence...). Comme auparavant, vous travaillez en équipe avec la ménagerie galactique et restez en liaison avec vos coéquipiers. Des flèches clignotantes apparaissent à l'écran pour vous indiquer la direction à suivre.

T'AURAS PAS MES BOULONS, RASCAL!



Un robot se promenait tranquillement en cueillant des champignons... euh, non, des boulons. (Pascale, notre bien-aimée secrétaire de rédaction, vient de me faire remarquer qu'un robot n'a cure des champignons, mais raffole de boulons!) Donc, il cueille des boulons...



Tout à coup... Taïaut! Star Fox surgit de nulle part. Et il n'aime pas qu'on cueille ses boulons. Je sais, ce n'est pas un robot, c'est un renard! D'accord, il est censé aimer les champignons, et pas les boulons, car c'est les robots qui aiment les boulons, tout le monde sait ça!



Mais c'est un renard cybernétique qui aime les champignons ET les boulons. Voilà. Et si on m'interrompt tout le temps, je me barre, moi aussi.



Après s'être pris quelques torpilles photoniques dans la carcasse, le robot devient tout rouge, ce qui est signe de grand malaise.



Sadique, le Star Fox ne s'arrête pas en si bon chemin. Il s'acharne sur le cueilleur malchanceux en lâchant salve sur salve.



Et le Star Fox vire pour refaire un passage, et lui apprendre définitivement à bien se conduire avec ses boulons!



Et ça pète dans tous les sens... Et c'est beau. Et c'est un symbole postmoderniste de l'amour (des boulons) transcendé par la violence inhérente à toute structure sociale...



... le tout avec de superbes effusions de couleurs et avec des effets de transparence en veux-tu, en voilà... Bigrement apocalyptique!





Ce robot dispose de quatre blasters à chaque bras, et il est prêt à vous transformer en pâte de renard carbonisée...



Les boss de fin de niveau sont énormes. Entièrement en 3D, on peut les attaquer sous n'importe quel angle.



Comme le vénérable ancêtre, il vous faudra bien maîtriser la conduite de votre engin, afin de passer n'importe où, et pouvoir récupérer les items.



A l'assaut d'une station orbitale!



Il s'en est fallu d'un cheveu pour que votre vaisseau soit touché!



Lors de certaines séquences du jeu, il vous faudra vous enfoncer à l'intérieur d'édifices, en prenant garde à ne pas percuter les parois.



Le Star Fox suit une voie rapide suspendue, et fonce vers une cité.

24H 49F O GALÈRE



- Grâce à l'option Chronopost, toute commande passée avant 15h est livrée le **lendemain chez vous avant midi**.
- De plus, Chronopost tient ses délais même en temps de grève, comme nous avons pu le vérifier en décembre.
- Coût : 49F+27F des frais de port normaux.
- Nous vous recommandons de commander par tél. -(16.1) 49.76.19.63-fax(16.1) 43.97.32.36, minitel -3614 TOON-

CHRONOPOST

LES MAÎTRES DU TEMPS



PILOTWINGS 64



NINTENDO 64

Nintendo n'a pas pris de risque. Pour les premiers titres de la N64, il reprend des jeux qui ont déjà connu un succès considérable sur la SFC, en les remettant au goût du jour, 3D oblige! On retrouve donc le célèbre jeu, qui se rapproche plus d'un jeu d'action que d'un véritable simulateur de vol. On retrouve les moyens de transport aérien précédents: le parachute, le parapente... Pour faire le jeu, Nintendo s'est allié à Paradigm, spécialiste des simulateurs militaires. Cela transparaît notamment dans la gestion des décors. Le jeu restitue fidèlement la topologie réelle des lieux survolés, même s'ils sont simplifiés... Il est possible de se balader au-dessus d'une grande partie du monde, admirant le relief, les embouchures des fleuves, les villes, les montagnes, etc.

Six pilotes sont sélectionnables.



Il n'y a pas que les mouettes qui font du rase-mottes.

La chute d'eau est un des décors les plus sympathiques de PilotWings 64. Elle se trouve sur l'île d'Hawaï, qui offre la particularité d'être un territoire américain bien connu des Japonais, puisqu'elle figure parmi les destinations les plus courues des touristes nippons.



REGARDEZ PARTOUT!

Ça, c'est le champ de vision que vous avez de votre parapente, avec un angle de vue situé légèrement derrière le pilote.



Avec vos petits doigts boudinés et les boutons jaunes du contrôleur, vous pouvez déplacer l'angle de vue. Et regarder, par exemple, derrière vous ...

CHOISISSEZ VOTRE CERCUEIL VOLANT

Le jet-pack.



L'auto-gire.



Le parapente.



...ou vérifier si le bout droit de votre aile est toujours en place!



SALON SHOSHINKAI • EN DIRECT DU JAPON • SALON S. EN VRAC SUR 64...



NINTENDO 64

D'autres jeux étaient présentés, de façon encore plus sommaire (c'était difficile, mais Nintendo l'a fait!) que les jeux des pages précédentes. De qualité inégale, d'ailleurs: certains ressemblaient plus à des démos qu'à des jeux dignes de ce nom...

WAVE RACER 64

L'autre jeu préféré de Myamoto San, après Super Mario 64 et Pilot-Wings 64, est Wave Racer 64. Ce jeu existait sur Game Boy, où il n'avait pas particulièrement attisé les passions. Le jeu semble se dérouler dans une ville quadrillée de canaux, qui n'est pas sans évoquer Venise. Une série d'embarcations concourent pour le titre du pilote nautique le plus rapide.



Pas le temps d'admirer le paysage!



Ce plan incliné permet de dépasser les autres bateaux.



Pour le moment, le seul engin disponible est un hors-bord taillé pour la course.



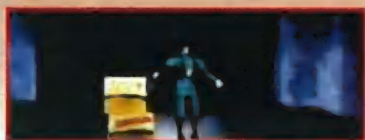
Passez sous les ponts, et apprenez à négocier les bifurcations en épingle à cheveux.

GOLDEN EYES 007

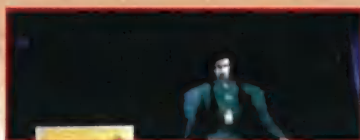
Golden Eyes est un jeu inspiré du dernier James Bond, dont on se demande ce qu'il vient faire sur la N64. Certes, il semble loin d'être fini. Mais, de toute façon, il ne peut que s'améliorer!



Vous parcourez les pièces et les escaliers de la base en tirant sur tout ce qui bouge.



Voilà les soldats que vous allez combattre dans un jeu à la Doom (la pixélisation en moins!).



BUGGIE-BOOGIE

Mon préféré. Non content d'être laid, il a l'air injouable. Ze Killer commence déjà à charger son fusil à pompe avec des balles dum-dum...



Sur une aire de combat, des bagarres de chiffonniers entre voitures du genre customisées-pas-belles-poubelles.

Se croyant certainement original, un des clowns qui a pondé Buggie-quelque chose a ajouté à un véhicule une queue de scorpion.



BODY HARVEST

Dans ce jeu en 3D, vous avez échappé aux aliens qui collectionnent les humains comme d'autres les papillons. C'est plein de robots, de véhicules en tout genre (de l'hélico au char, en passant par le bateau ou le camion)... Ça n'a pas l'air révolutionnaire, mais semble bien fait.



Vous venez de sauter dans un patrouilleur et, ô joie, il y a un canon à l'arrière. Les envahisseurs n'ont qu'à bien se tenir!



Encore un jeu avec nappes de brouillard dans le fond. Ça doit être le dernier truc à la mode chez les développeurs N64.



Des robots s'appliquent à détruire le beau camion, dans lequel vous venez de monter pour essayer d'échapper à leur invasion.



Ils s'en prennent maintenant à l'hélicoptère dans lequel vous venez de grimper!

KIRBY BALL 64

Il fait partie des deux jeux jouables (jouables, pas finis!) présentés, mais n'a rien à voir avec ce petit bijou qu'est Super Mario 64! Vous y incarnez Kirby, le truc rond et rose, que vous dirigez à l'aide du joystick analogique. Dans un mode particulier, Kirby reprend sa (vague) forme d'oiseau et chevauche une espèce de surf.



Kirby qui roule n'amasse pas mousse.

La tête dans les nuages, et les pieds sur la planche.



On ne sait pas très bien sur quoi surfe Kirby. L'Internet, peut-être?



Espérons que les programmeurs se rendront compte du peu d'intérêt du jeu avant sa sortie, et amélioreront ce Kirby au dernier moment.

CREATOR

Ce programme vous permet de choisir un objet dans une bibliothèque, comme un dinosaure, par exemple, de lui appliquer une texture et de l'animer. Cela veut-il dire que viendront par la suite se connecter au port d'extension de la N64 de petites imprimantes couleur pas chères, comme celles que Sega prépare pour la Saturn?



ZELDA NO DENSETSU 64

La Légende de Zelda sera un des premiers jeux disponibles sur le "Djiki Disc" (ou DD). Nintendo n'a rien dévoilé du jeu, excepté une espèce de démo en images de synthèse.



MICRO Steel

29, rue Jean Pierre Timbaud 75011 PARIS
Tel: 43 38 98 77 ; Fax: 43 38 12 05
Ouvert du Lundi au Samedi de 9 H 30 à 19 H 30 Sans interruption
Métro Oberkampf

Ultra 64 de Nintendo

ULTRA 64



Prix Promo

Les Nouvelles Consoles

Sony PSX Universelle

Compatible avec tous les jeux
JAP, US, FR

Prix Promo

Sega Saturn

Version Française ou Japonaise

Prix Promo

Echanges de jeux
PSX et Saturn
entre 50 Frs et 100 Frs

Jeux d'occasion
PSX et Saturn
entre 150 Frs et 290 Frs

Payez en 5 mois
votre PSX ou votre Saturn

Transformation de votre PSX
en PSX Universelle
compatible avec tous les jeux

Arrivage de nouveautés
toutes les semaines

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Commandes à retourner sur papier libre à :
Micro Steel VPC 29, rue JP Timbaud 75011 PARIS
Poste 60 F Pour Jeux 80 F en CR, 120 F Pour Consoles 150 en CR

Actua soccer

FUNSOFT/PS
FOOTBALL
février

Encore un jeu de foot qui vient s'ajouter aux nombreux autres qui tourment déjà sur Playstation. Pendant la partie, deux boutons de la manette sont utilisés: un pour les passes, l'autre pour les tirs. Quarante-cinq équipes du monde entier sont disponibles, et cinq ou six angles de vue peuvent être sélectionnés. Si la simulation pure et dure n'est pas votre truc, un mode Arcade est à votre disposition (avec plus de dix vues différentes rien que pour vos petits yeux tout rouges), dans lequel la vitesse du vent est paramétrable. Bref, tout y est. Pendant la partie, on se croirait sur le terrain: amorti sur la poitrine, retourné acrobatique, tout paraît possible. Marc et Panda vont se disputer le test!



Si vous vous attardez un peu dans la surface de réparation, l'espace devient vite saturé!



Le match est intégralement diffusé sur un écran géant placé près des gradins.



La vue de haut évoque Kick Off.



Cet angle de vue est l'un des plus impressionnants, mais il est parfois difficile de bien viser.



C'est le début du match, un coup de sifflet et vous pourrez faire une passe à votre partenaire.

Baku Baku

Baku Baku est un jeu de réflexion fort sympathique qui a emballé toute la rédaction. Dans le principe, le jeu évoque Robotnik, Dr. Mario, etc. Il s'agit de faire disparaître de l'écran les aliments qui tombent en les associant avec les bêtes qui les mangent: des bananes, des pousses de bambou, des carottes, des os et du gruyère tombent du haut de l'écran, par paires. Les placer de façon stratégique permettra un maximum de disparitions lorsque les animaux qui en raffolent tomberont à leur tour. Ainsi, le Panda se nourrit de pousses de bambou, le chien d'os, le singe de bananes, etc. Outre ces espèces voraces, deux pièces d'or permettent régulièrement d'éliminer tous les éléments identiques à l'écran, d'où des dizaines de stratégies possibles! Vous jouerez seul, contre l'ordinateur, ou à deux, avec de multiples options et différents personnages. Un bon petit jeu pour égayer les soirées d'hiver.



Grâce à ces deux pièces, toutes les carottes et pousses de bambou vont disparaître du tableau...

SEGA/SATURN
REFLEXION
février



Au début, c'est plutôt simple de battre l'ordinateur.



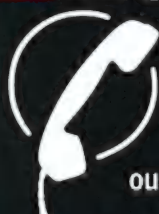
Le lion dévore le perdant...



Dévorez tout ce qui traîne, mes chéris!



MORTAL KOMBAT



Joue à MORTAL KOMBAT
par téléphone et gagne
ta cartouche de jeu
ou ton T-shirt MKIII!

36 68 20 10



Phonecafé est un lieu magique où tu vas pouvoir dialoguer de tous les sujets qui te tiennent à cœur avec nos deux spécialistes : Babette ou Cindy.

Mais ce n'est pas tout, tu pourras ensuite dialoguer avec tous les connectés qui seront en même temps que toi en ligne afin de lier des amitiés, parler musique, ciné, mangas, jeux vidéo...

phonecafé

36 68 70 60

ADRIAN BAY - 3668 : 2,23/mn



... Aide les Power Rangers
à affronter Rita Répulsa
et gagne des super cadeaux
en téléphonant au:

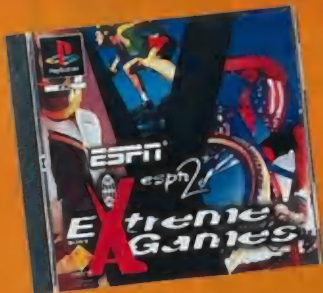
36 68 50 40

CONCOURS

10 PlayStation à gagner

1- ESPN Extreme Games est un jeu basé sur les sports de glisse de rue. Qu'est ce que ESPN ?

- a- Une marque de Rollerblade.
- b- Une chaîne de TV câblée américaine dédiée aux retransmissions sportives.
- c- La marque d'une boisson vitaminée.



2- Quel est le nom des 2 combattants présents sur l'écran de Mortal Kombat 3 ?

- a- Sheeva et Kung Lao.
- b- Sektor et Nightwolf.
- c- Jax et Cyrax.



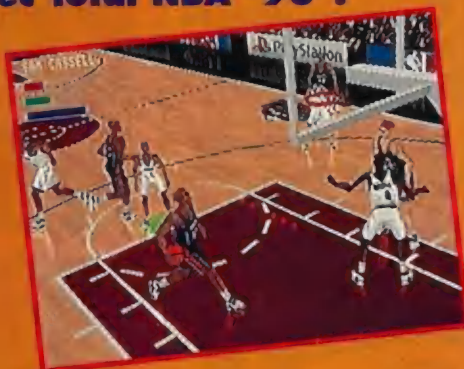
4- Twisted Metal a reçu un prix décerné par The Video Games Buyers Guide édité par Electronic Games Monthly aux Etats-Unis. Quel est ce prix ?

- a- Le meilleur jeu vidéo de l'année.
- b- Le meilleur shoot'em up sur console 32 bits.
- c- La meilleure simulation de combat de l'année.



3- Total NBA '96 est une simulation de basket en 3D qui sortira en février 1996. A combien pourra-t-on jouer avec Total NBA '96 ?

- a- 2.
- b- 4.
- c- 8.



CONSOLES



Envoie tes réponses sur carte postale avant le **31 janvier 1996 minuit** (le cachet de la poste faisant foi) à :

Consoles + / Marketing 9/13, rue du Colonel 75754 Paris cedex 15.

N'oublie pas d'indiquer tes nom, prénom, adresse, numéro de téléphone et âge.

Règlement déposé auprès de la SCP SIMONIN ET CONTY (Paris) et disponible auprès de Consoles + / Service marketing.

[illegible]

UN ADAPTATEUR MULTIJEU POUR LA PLAYSTATION

Les adaptateurs furent pour bien des joueurs de véritables panacées. Le Pro Universal Adaptor de la Saturn est une référence, et l'Action Replay pour la Super Nintendo en a fait craquer plus d'un. Et voilà qu'arrive enfin un adaptateur pour la Playstation. Nous n'avons pas eu la chance de voir tourner la bête et ses résultats effectifs sur les jeux. Toutefois, d'après la boîte qui le produit (en l'occurrence, JPF Import), cette petite plaquette électronique qui se place dans le port extension, à l'arrière de la Playstation, est un ustensile "révolutionnaire". Quelle que soit l'origine de votre Playstation, les jeux étrangers devraient s'y adapter. Ne connaissant pas l'avenir de la célèbre bidouille qui, couplée à un câble Pétitel, vous permet de lire tous les jeux étrangers (en couleurs...) sur la Playstation, l'achat de cet ustensile peut s'avérer indispensable dans les mois à venir. Maintenant, n'ayant pas testé la bête et ne connaissant que son prix (399 francs environ), Consoles+ ne s'engage pas sur la qualité du produit vendu. Test dans le prochain numéro.



LA NUIT CYBER

Difficile de définir en quelques phrases ce que recouvre l'appellation "cyber". Il y faudrait une nuit, voire des bouquins entiers! Canal+ a opté pour la première solution, et proposera le 26 janvier une nuit entière consacrée à ce phénomène qui concerne bien des médias. Au menu de la soirée, divers reportages et interviews (Bill Gates, William Gibson, Jaron Lanier, Philippe Ulrich...) et, enfin, le film "Tron", de Disney qui reste à n'en pas douter LE film culte de la culture cyber. Après "Cyberflash", avant "C:" (une chaîne "multimédia" qui fera partie du bouquet Canal Satellite), la nuit Cyber marque clairement l'ambition de Canal+ dans ce domaine en vogue. Un pari risqué... Bonne chance!



La Horde, entièrement traduit en français, est prévu sur Saturn en février.

DERRIÈRE LA HORDE DE GEX ET DES TITANS DE GUERRE...

... se cachent trois nouveaux jeux de Crystal Dynamics à sortir sur Playstation et Saturn en février. La Horde (Saturn) n'est autre que l'adaptation du célèbre jeu de stratégie sur PC. Dans cette version entièrement traduite en français, vous allez devoir éradiquer des hordes de diabolins ennemis et gérer votre village pour gagner de l'argent et contrer de nouvelles attaques. Palpitant. Le second jeu, Gex, est l'adaptation du jeu 3DO (C+ 44, 93%) pour la Saturn et la Playstation. La plate-forme est toujours aussi bien gérée, les tips, Warp Zone et autres zones-bonus sont au rendez-vous, et l'introduction a considérablement gagné en netteté. A voir. Le dernier jeu, Titan's War, est la suite de Total Eclipse, sorti dernièrement sur Saturn et Playstation, et plus anciennement sur 3DO. Un concurrent sérieux du génial Firestorm, de Core Design, mais qui se déroule dans l'espace. Les versions Saturn et Playstation sont prévues. Les tests dans le prochain numéro.



Titan's War est la suite de Total Eclipse. Il sortira sur Saturn en février et sur Playstation en avril.



Gex sur Saturn et Playstation sortira en février.

PLANÈTE MANGA REMIS À PLUS TARD

Planète Manga ouvrira ses portes du 7 au 11 février, si toutefois les grèves ont cessé d'ici là (private joke...).



Compte tenu des grèves du mois de décembre, le salon Planète Manga, qui devait se tenir porte de Champerret du 13 au 17 décembre, est malheureusement repoussé. Dommage pour tous ceux d'entre vous qui se sont retrouvés devant des portes closes, mais vous imaginez bien que cet état de fait est indépendant de notre volonté (nous devons y être présents en tant qu'exposant). Pour tous ceux que les mangas intéressent et qui souhaiteraient nous rencontrer pour tailler une bavette, sachez que le salon se tiendra finalement du 7 au 11 février 96 (même endroit, même heure). En espérant que, cette fois-ci, les grèves n'auront pas raison d'un salon qui s'annonce passionnant...

LAST BUT NOT LEAST



Après de longs mois d'attente, le treizième volume de la série "Akira" est enfin disponible. L'avant-dernier tome de la légendaire saga nous montre l'ultime transformation de Tetsuo, toujours en manque de drogue, dont le corps n'est plus qu'un amalgame de chair et de sang. Kaneda est toujours à la recherche de Kay qui, elle-même, tente désespérément de détruire le monstre qu'est devenu Tetsuo. Dans un enchaînement

de dessins merveilleux, Katsuhiro Otomo signe certainement, avec "Feux", le plus beau volume de la série. Un plaisir pour les yeux et l'esprit. Glénat, 95 francs.

"DBZ": ET DE DIX-HUIT!

La série française de "Dragon Ball Z" continue son petit bonhomme de chemin. Après sa mort (voir épisode précédent), Sangoku est accueilli par Dieu. Il doit suivre le chemin du Serpent afin de rencontrer maître Kaïo qui, seul, peut lui rendre vie. Durant ce temps, Piccolo se charge d'entraîner Sangohan afin qu'il soit prêt à affronter les deux Saïyens, Nappa et Végéta. Un épisode, comme toujours, riche en rebondissements et plein d'humour. Une œuvre qui s'améliore à chaque fois! Glénat, 35 francs.

TOUTES LES CONSOLES SUR UN CD!

"La Vague interactive", journal trimestriel sur CD-Rom pour ordinateurs Macintosh et compatibles PC, propose dans son cinquième numéro un dossier très complet sur les consoles nouvelle génération et fait le point sur les meilleurs jeux disponibles actuellement. Il est entièrement interactif: libre à vous de vous déplacer et d'interagir sur les documents visuels et sonores proposés. Indispensable pour tous ceux qui hésitent encore entre une Playstation, une Saturn, une 3DO et une Nintendo 64 (autrefois nommée Ultra 64). 149 francs environ (Fnac, Virgin et Surcouf).



"LES RACINES DU MAL"

Dark Pulse - DiPi pour les intimes - n'en démord pas. Devant la suppression (temporaire) de sa rubrique (la DGSE l'aurait pris en grippe...), il nous a obligé, sous peine de destruction pure et simple de notre réseau interne, de faire la critique de ce livre qui fait, pour lui, référence. C'est un polar, tout ce qu'il y a de plus gore.

Andreas Shallazman est fou. Pour ce paranoïaque dangereux, le monde est peuplé d'aliens et de nazis, et notre homme se repaît du sang de ses victimes pour ne pas pourrir de l'intérieur. Pourtant, Andreas n'est pas l'auteur de tous les crimes qu'on lui impute. C'est en tout cas ce que pense l'équipe de scientifiques chargée de sa défense. Parmi eux, Arthur Arcandier, prodige de l'informatique, qui travaille en osmose avec sa neuromatrice (là, DiPi a pété un plomb!), un ordinateur doté d'une intelligence artificielle de pointe. Et s'il y avait un autre, voire plusieurs autres tueurs en série œuvrant sur plusieurs territoires à la fois? Et si tout cela n'était qu'un jeu de rôles macabre sur fond de réseau sado-maso? L'intrigue porte sur une décennie - de nos jours à l'an 2000, l'époque qui verra s'étendre le cyberspace et ses innombrables connexions, pour le meilleur et pour le pire. Au long de quelque 650 pages, science et suspense s'épousent sur un rythme haletant. Comme les victimes de fiction, vous allez "craquer".

SÉRIE NOIRE

MAURICE G. DANTEC

Les racines du mal

nrf

GALLIMARD

...EN BREF...

● ...FIFA SUR NINTENDO 64...

Apparemment, Electronic Arts est le premier éditeur tiers à rejoindre la fameuse "Dream Team" de la Nintendo 64 sans avoir à respecter les conditions draconiennes imposées par Nintendo. Le géant Nintendo fait donc une entorse à sa politique d'exclusivité pour s'assurer une des plus grosses franchises du marché des jeux vidéo: FIFA.

● ...ACCLAIM SUR LA BRÈCHE...

Acclaim vient de signer avec Mirage un contrat de plusieurs millions de francs pour obtenir la distribution de Rise 2 - Resurrection, la suite de Rise of the Robots. Le jeu en vaudra-t-il la chandelle?

● ...KONAMI A LE VENT EN POUPE...

Konami prévoit, pour l'année 95-96, un bénéfice de quelque 133 millions de francs, notamment grâce aux ventes sur le marché des consoles de titres comme J-League Winning Eleven (Goal Storm sous nos latitudes) et Parodius sur Playstation, ainsi que la série des International Superstar Soccer sur SNIN.

● ...NINTENDO EN CHIFFRES...

Nintendo annonçait en novembre 95 avoir atteint le chiffre phénoménal de 1 milliard de jeux vendus, tous systèmes confondus, depuis le premier Mario, dans les années 80.

3615 DBZ®



HISTORIQUE

- > Tous les mangas français et japonais
- > Tous les personnages
- > Tous les films
- > Toutes les news

PRATIQUE

- Les jeux vidéo<
- Les goodies<
- La discographie<
- Jeux primés<
- Dialogue avec les fans<

LE SERVICE CULTE SUR DBZ!

SALON REVIEW

Et encore un salon des jeux vidéo de passé... Maintenant, il faudra attendre l'année prochaine pour se revoir, découvrir de nouveaux jeux et y jouer, participer ensemble à des concours, chanter des chansons scouts (ça a eu lieu, ça?), chourer des consoles à l'occasion (des perdants jaloux, bien sûr). Pas de doute, vous allez nous manquer!

Mais que dis-je? Il ne s'agissait pas d'un vulgaire salon des jeux vidéo, que nenni! Le nom anglais est bien plus explicite: MULTI (il y en avait pour tout le monde) MEDIA (et pour tous les goûts) WORLD (mais c'est bien sûr: les éditeurs et visiteurs venaient du monde entier... j'ai même vu un Francis mais il avait l'accent de Sarcelles) Show (le spectacle est assuré). C'est vrai, le nom est très pompeux mais il faut reconnaître que les promesses étaient assez bien tenues. Rien qu'avec les stands de Sony, Sega et Nintendo, tous les visiteurs ont pu jouer sur des centaines de postes et découvrir officiellement la Playstation, la Saturn, leurs premiers jeux et les derniers hits de Nintendo. Outre les big boss de la scène vidéoludique, le salon partageait son espace entre quelques éditeurs (Ocean, Psygnosis, Virgin, Electronic Arts...), quelques boutiques bien connues, l'ensemble de la presse spécialisée, de rares intrus (des stands de confiserie et des bars) et, bien sûr, une multitude de stands dédiés à la micro et aux logiciels – mais je laisse le soin à mes confrères de la presse informatique de vous les décrire en long et en large! Maintenant, si vous n'avez pas pu venir, n'ayez crainte, vous n'avez loupé aucune vraie nouveauté: nous vous avons déjà montré dans Consoles+ tous les jeux présentés sur ce salon à une exception près (cf. encadré "C'est lui!"). On n'en est pas peu fier. Certes, quelques photos ne remplacent pas une démo sur écran géant de Heart of Darkness (version PC), en attendant la sortie de ce jeu sur Saturn en mai prochain, si tout va bien... Mais cet exemple est unique en son genre. Hormis des jeux déjà vus, des consoles souvent déjà pratiquées et des boutiques déjà bien connues, vous n'avez pas raté de vrai scoop... sauf que vous n'aurez pas eu la chance inouïe (les mots ne seront jamais assez forts) de rencontrer toute l'équipe de Consoles+, de jouer avec nous et de gagner une Playstation à nos tournois, et de lire le numéro 49 une semaine avant les autres... Je comprends qu'avoir raté cette occasion vous soit pénible (j'en fais trop, là?) mais Consolez-vous, et puisque la mode est à l'anglophonie: see you next year!



Là, il n'y a pas grand-monde, mais je vous assure que l'espace Pogs a connu un grand succès.



Décoré de superbes couvertures de notre mag', San Goku attendant les fans sur le côté, c'était le stand de Consoles+.

MULTIMEDIA

C'EST LUI!

Surprise sur le stand Electronic Arts, avec la première vision de Hi Octane sur Saturn. Hum... la photo n'est pas terrible. Mais nul besoin d'être expert pour voir qu'il s'agit d'une course de vaisseaux à la Wipeout ou Gran Chaser, avec des concurrents un brin plus agressifs... Vous en saurez plus d'ici peu. Sur le même stand, les visiteurs pouvaient jouer à Shock-Wave 2, un jeu très attendu sur Playstation, et chouré avant même la fin du salon...



Spy, Niico et le Panda posent volontiers pour la photo de groupe pendant que Marcus trime pour gérer le tournoi.



Les deux finalistes de notre dernier tournoi sur Samurai Shodown 3, encadrés des deux ravissantes hôtes de notre stand. En tout, cinq d'entre vous ont ainsi gagné leur cadeau de Noël.

Vous n'avez pas pu y entrer, il fallait être majeur: Consoles+ vous dévoile enfin l'intérieur de cette tente dédiée aux CD-



Rom X. Ben, y avait des tables et dessus des CD de "charme". Les visiteurs prenaient un air très dégagé.

AVIS oui!



ELVIRA

Quel événement fabuleux! Tout cet espace dédié au jeu dans une atmosphère ludique et bon enfant! L'occasion de s'éclater sur des bornes d'arcade gratuites, de jouer aux tout derniers jeux sur 32 bits et, surtout, de rencontrer nos GL - Gentils Lecteurs - et de signer des dizaines d'autographes! Qu'est-ce que tu dis, Spy? Une dizaine seulement? Moi? Tu chipotes, comme c'est mesquin... Bref, c'était le pied, j'en redemande (des autographes surtout) et j'ai hâte de vous revoir l'an prochain au même endroit! Même si le nom change encore.



Le Panda a subi un grave traumatisme, qui laissera des traces.

WORLD SHOW



Vu que des requins ont chouré mon tee-shirt exposé sur le mur, Marcus a pris des risques énormes en entourant ma bouille d'ange de graffiti injurieux. Mais j'aime bien le résultat.

Le grand tournoi de Consoles+ sur Neo Geo commence. La foule en délire presse les combattants de Samurai Shodown.



Samurai était présent, bien sûr, avec tous ses produits japanim', son matos de Painball, ses jeux vidéo, ses "Bomb Bag"... Très cool, ils nous ont prêté Samurai Shodown 3 pour nos tournois.

LES TROIS STARS

Sega: "Très chère, comme c'est branché ces pylônes transparents, ça fait 'haï-tek' au possible. J'en mettrais bien un dans mon loft: ambiance futuriste assurée. Hum, le monsieur fait-il l'installation à domicile?"



Sony: "Oh! Mais c'est un club très privé! L'élite met sa vedette sur un piédestal princier. La bête est entourée de noir et de rouge, c'est ténébreux à souhait."



Nintendo: "Très bon enfant, ce grand espace libre, un écran géant qui remplace la nouveauté vedette des concurrents. La simplicité d'une force tranquille..."

AVIS

beurk!

naïve, stupide et veule... Même, elle a dû se dans la prairie" à trop haute dose... Un événement de daubes éculées au hasard des stands? Une cette masse grouillante de morveux s'ébattant bras, avec quelques pauvres intérimaires déguiseux que mes potes des cités aient pu faire en a même qui ont chouré mon tee-shirt, c'est tout. Pauvre Elvira, qui se croit au Club Med', ou orothée... Comme je suis bon prince, je vais lui verser... sur son chéquier. Quant à vos tranches de ne pas les voir pendant encore un an.

SALON

REVIEW

MULTIMEDIA WORLD SHOW
SALON DU 22 AU 26 NOVEMBRE - PARIS - PORTE DE VERSAILLES



ÉDITEUR: BLEINHEIM
DISTRIBUTEUR: IDEM
DISPONIBILITÉ: 22 AU 26 NOVEMBRE
PRIX: 50 FRANCS

PRESENTATION

75%

Un nom à coucher dehors et des publicités ringardes à souhait.

GRAPHISMES

89%

De beaux stands, de beaux jeux, de belles hôteses et nous au milieu comme le joyau de la parure (je m'emballe quelque peu...).

ANIMATION

95%

De façon générale, gros souk le week-end et calme les autres jours.

MUSIQUE

65%

Plutôt inexistante hormis pour ceux qui jouaient l'oreille collée aux hublots.

BRUITAGES

50%

Un salon, c'est fait pour un max de visiteurs. Ça fait du bruit. On est content quand c'est fini.

DURÉE DE VIE

4 jours

Du 22 au 26 novembre dernier. Une faible durée de vie mais une animation du feu de dieu!

JOUABILITÉ

89%

Faut avouer qu'il y avait de quoi s'occuper avec les centaines de postes équipés.

INTERET

87%

On fait son choix avant les fêtes, l'andouille dans les allées; on rencontre ses testeurs préférés, on gagne des cadeaux. Mais ça aurait pu être encore mieux!



Des milliers* de jeux vidéo d'occasion
30 à 70% moins chers
sur toutes consoles
*magasins parisiens

POUR TOUT ACHAT D'UNE
PLAYSTATION
NOUS REPRENONS
VOTRE ANCIENNE
CONSOLE (16 BITS)
ET TOUS SES JEUX
AU MEILLEUR PRIX DU MARCHÉ



CONSOLE SONY PLAYSTATION
VERSION FRANÇAISE



2099 F
+ CD démo

JEUX

• AIR COMBAT 349 F
• ALIEN TRILOGY 369 F
• ALONE IN THE DARK NC
• ASSAULT RIGS 349 F
• CASTLEVANIA NC
• CYBERSLED 349 F
• DARK STALKER NC
• DESTRUCTION DERBY 369 F
• DISCWORLD 369 F
• DRAGON BALL Z 399 F
• DOOM 399 F
• EXTREME SPORTS 349 F
• FIFA 96 349 F
• GUNNER EVENS 349 F
• GOAL STORM 399 F
• HI OCTANE 369 F
• HYPER FORMATION SOCCER 369 F
• JUMPING FLASH 349 F
• KILEAK THE BLOOD 349 F
• **LOADED** 299 F
• MAGIC CARPET 399 F
• MORTAL KOMBAT 3 399 F
• NBA JAM TE 349 F
• NHL 96 349 F
• PANZER GENERAL 369 F
• PARODIUS 369 F
• PHILOSOMA 369 F
• POWER SERVE 369 F

• PRIMAL RAGE 399 F
• RAIDEN PROJECT 369 F
• RAPID RELOAD 349 F
• RAYMAN 299 F
• REVOLUTION X 349 F
• RIDGE RACER 369 F
• ROAD RASH 3 369 F
• ROCK AND ROLL RACING 2 NC
• STARBLADE ALPHA 349 F
• STREET FIGHTER REAL 369 F
• STREET FIGHTER THE MOVIE 349 F
• TEKKEN 399 F
• THEME PARK 369 F
• THUNDERKAWK II NC
• THO SHI DEN 369 F
• VAMPIRE 399 F
• WING COMMANDER 369 F
• WINNING ELEVEN 369 F
• WIPEOUT 369 F
• WORMS 399 F
• WWF 369 F
• ZERO DIVIDE 349 F
• 3D LEMMINGS 369 F

ACCESSOIRES

MEMORY CARD 169 F
CONTROL PAD 149 F
CABLE LIASON CONSOLE 169 F
CABLE PERITEL 249 F
ADAPTEUR UNIVERSEL 199 F



399 F Super prix!



399 F Super prix!



349 F Super prix!



399 F Super prix!



369 F Super prix!



369 F Super prix!

... PAR COURRIER ...
... PAR TELEPHONE ...
... PAR FAX ...

**A ULTIMA
VPC**

BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX
TEL : (1) 46 70 44 00
FAX : (1) 43 38 11 86

MINITEL
CONNECTEZ-VOUS !!!



PROMO - OCCASIONS
VPC (la moins chère de France)

COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE

Paris/Gobelins
57, avenue des Gobelins - 75013
Tel : 47 07 33 00
Paris/Republique
5, BD Voltaire - 75011 - Fax : 43 38 11 86
Tel : 43 38 96 31
Paris/St Germain des Prés
73, BD St Germain - 75005
Tel : 43 54 50 00
Paris/Turin
21, rue de Turin - 75008
Tel : 42 94 97 14
Asnières
95, avenue de la Marne - 92600
Tel : 47 91 49 47
Cergy Pontoise
Centre commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tel : 30 31 25 25
Aix en Provence
Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090
Tel : 42 93 18 93
Bastia
2, rue de la Miséricorde 20200
Tel : 95 31 68 70
Bayonne
11, rue du Port de Castets - 64100
Tel : 59 46 13 38
Bordeaux
203, rue Ste Catherine 33000
Tel : 56 92 85 11
Brive
29, rue de la République - 19100
Tel : 55 17 18 00
Brunoy
18, rue Posteur - 91800
Tel : 69 39 55 82
Carcassonne
22, rue Aimée ramond - 11000
Tel : 68 47 49 74
Castres
6, rue Henri IV 81100
Tel : 63 59 28 03
Limoges
40, avenue Garibaldi - 87000
Tel : 55 10 97 97
Le Havre
95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600
Tel : 35 19 00 82
Loches
5, rue St Antoine - 37600
Tel : 47 59 28 20
Lyon
32, rue Ney - 69006
Tel : 72 74 46 39
Nîmes
4, rue des Greffes - 30000
Tel : 66 76 16 16
Nice
42, bd Gambetta - 06000
Tel : 93 82 52 52
Perpignan
17, av. Guynemer - 66000
Tel : 68 50 89 50
Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tel : 65 68 41 79
Toulouse
11, rue des Lois - 31000
Tel : 61 12 33 34
Fort de France
Centre Commercial Le Trident
Tel : 19 59 67 55 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonnez à votre agence...



Des milliers* de jeux
vidéo d'occasion
30 à 70% moins chers
sur toutes consoles
*magasins parisiens

**POUR TOUT ACHAT D'UNE
SATURN
NOUS REPRENONS
VOTRE ANCIENNE
CONSOLE (16 BITS)
ET TOUS SES JEUX
AU MEILLEUR PRIX**



CONSOLE SATURN
VERSION FRANÇAISE



2590 F
+ 1 jeu (DAYTONA)

JEUX

- ALIEN TRILOGY NC
- BUG 349 F
- CYBER SPEEDWAY 399 F
- DARK LEGEND 449 F
- DAYTONA USA 399 F
- DEADALUS 399 F
- DIGITAL PINBALL 349 F
- FIFA 96 369 F
- FORMULA ONE 349 F
- GALE RACER 299 F
- GEX NC
- GOLDEN AXE 449 F
- GRAN CHASER 349 F
- HI OCTANE 369 F
- LEGEND OF PINBALL 399 F
- MAGIC CARPET 369 F
- MYST *Super prix!* 319 F
- NBA JAM 399 F
- NHL HOCKEY 96 399 F
- MORTAL KOMBAT 399 F
- NBA ACTION NC
- PANZER DRAGON 449 F
- PARODIUS 449 F
- PRIMAL RAGE 449 F
- RAYMAN 349 F

- REVOLUTION X 399 F
- ROAD KILL 399 F
- ROBOTICA 399 F
- *SEGA RALLY Super prix!* NC
- SHINOBI 349 F
- STREET FIGHTER REMIX 269 F
- STREET FIGHTER THE MOVIE 399 F
- THEME PARK 369 F
- THUNDERHAWK II 399 F
- VIRTUA CUP *Super prix!* NC
- VICTORY GOAL 249 F
- VIRTUA FIGHTER I 369 F
- VIRTUA FIGHTER II *Super prix!* NC
- VIRTUA FIGHTER REMIX 259 F
- VIRTUA HANG ON NC
- VITUA HYDILE 399 F
- VIRTUA RACING *Super prix!* NC
- WING ARMS 349 F
- WING COMMANDER 3 NC
- WORMS NC
- WWF 369 F

ACCESSOIRES

- ADAPTEUR JEUX JAP/US 169 F
- CARTE MPGE 1190 F
- FILMS TEL

ADAPTEUR UNIVERSEL 169 F

SEGA RALLY TEL



MEGADRIE

MEGADRIE OCCAS 399 F
+ PAD + 1 JEU



FIFA 96
+ 2ème joystick
349 F MD / 399 F SNIN

EARTH JIM

599 F MD / 449 F SNIN

- EARTHWORM JIM 2 399 F
- MICROMACHINE 96 349 F
- NHL 96 349 F
- NBA 96 349 F
- MORTAL KOMBAT III 449 F



SUPER NINTENDO

SUPER NIN OCCAS 499 F
+ PAD + 1 JEU

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 399 F
FIFA 96 399 F

- DOOM 449 F
- DONKEY KONG II 499 F
- EARTHWORM JIM II 449 F
- KILLER INSTINCT 499 F
- MORTAL KOMBAT III 449 F
- SECRET OF EVER MORE (US) 449 F
- SUPER MARIO II 499 F

JAGUAR

JAGUAR 1290 F
+ CYBERMORPH + DOOM
JAGUAR CD 1290 F
+ 4 CD



MYST



RAYMAN



SUPER VIRTUA COP



VIRTUA FIGHTER II



SEGA RALLY

TIPS



Je vous souhaite à tous une bonne année 96, bien meilleure encore que l'année 95, moins mauvaise si elle l'a été. Ce qui est sûr, c'est que, pour les fans de jeux vidéo, elle risque d'être encore meilleure! Mais je ne vous en parle pas même pas, vous la découvrirez bien vous-

même, et puis je ne suis pas madame Irma. En revanche, ce que je peux vous prédire, c'est la composition de cette rubrique. De quoi vais-je bien vous parler, hum? Les plus perspicaces s'écrieront à l'unisson: "Euh... des tips?" Plus que ça! Des personnages et des modes comme s'il en neigeait dans NBA Jam TE sur Playstation, et, en vrac, quelques "recettes" pour WipEout (Playsation), King of Fighters 95 (Neo Geo CD)... Rien sur Saturn, ce mois-ci, mais on a toute l'année pour se rattraper!

PLAYSTATION

NBA JAM TE

Mes amis, c'est la totale, sur Playstation en tout cas. Des dizaines de personnages cachés vont se dévoiler à vos yeux, et il y a des codes en pagaille! Pour ce qui concerne les autres versions, pas d'inquiétude, la livraison de tips correspondante paraîtra le mois prochain. Il existe aussi des mots de passe qui vous permettent d'arriver à la fin de la saison. En cumulant les astuces, vous pouvez participer à des matchs dingues, rapides, bourrés de dunks plus époustouffants les uns que les autres! Bref, je vous donne tout, à vous d'en faire bon usage, c'est parti! Nota: pour rentrer les dates et les noms, reportez-vous comme exemple aux photos qui suivent.

Pour jouer avec les personnages de l'équipe d'Acclaim



Tout d'abord, entrez dans "Initial Record Keeping".



Pour que les mots de passe fonctionnent correctement, inscrivez ensuite les noms et les dates en maintenant la pression sur L1 et R1.



Si c'est réussi, vous devez voir la même inscription que sur cette photo: "Secret Player".



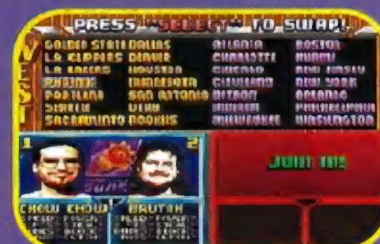
Seth W. Rosenfeld: STH December 8.
Dan Feinsten: DAN January 2.



Elizabeth Burgess: LIZ August 7.
Nat Gunter: GUN January 11.



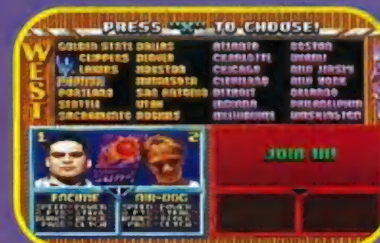
Shawn Rosen: SAW April 10.
Pete Wanat: WAN June 10.



Asif Chaudri: CHD May 5.
Brett Gow: GOW July 17.



Mark Thienvanish: THI November 1.
Eric Kuby: KUB April 14.



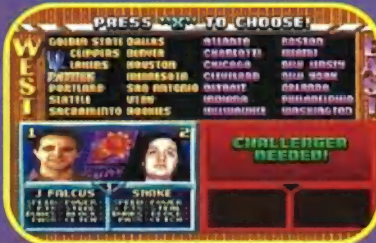
Alex Delucia: DEL October 19.
Eric Salmuski: AIR January 11.

TIPS

Pour jouer avec les personnages de l'équipe d'Iguana



Chris Kirby: CHR December 18.
Jay Moon: JAY August 24.



Jason Falcus: JAS November 16.
Snake: SNK June 15.



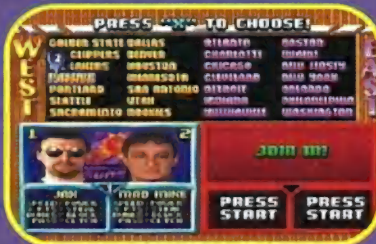
Ziggy Hill: ZIG April 7.
Andy Catling: CAT January 2.



Barry Hutchinson: BAR April 9.
Darren Falcus: DAZ August 6.



Darren Hodgson: HOG December 31.
Darren Tunnicliff: SAT May 7.



Jason Whitaker: JAX March 1.
Mike Muskett: MUS December 24.



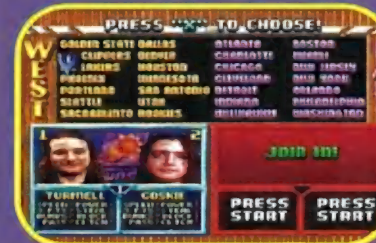
Paum Mc Hugh: BAA July 12.
Tom Higgins: TOM February 19.



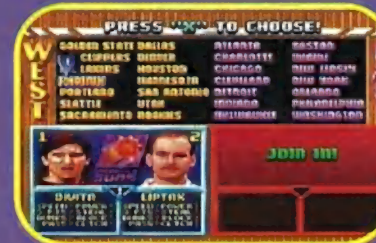
Rob Gray: ROB February 23.

Pour jouer avec les personnages de l'équipe Williams

Mark Turmell: TUR January 31.
Tony Goskie: GOS January 6.



Jammie Rivett: REV July 6.
John Carlton: CAL March 25.



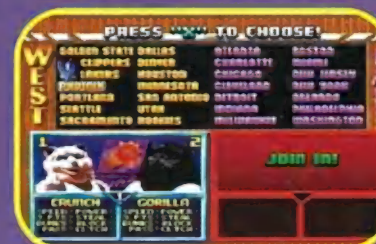
Sal Divita: DIV July 3.
Shawn Liptak: LIP January 14.

Pour jouer avec les mascotes et les célébrités de la NBA

Larry Bird: LAR January 15.
Carol Blazejowski: BLZ January 14.



Charlotte Hornet: HOR June 12.
Chicago Bulls: BEN September 20.



Minnesota Timberwolf: WOL March 7.
Phoenix Gorilla: APE April 2.

Fantasy Games

52 rue de l'Université 69007 LYON
Tél. 72 71 34 44

Si le père Noël ne peut pas vous offrir l'Ultra-64, nous pouvons vous la promettre pour le mois d'avril 96. Réservez dès maintenant. Quantité limitée.

Problème de couleur pour les jeux Jap. et US. ? La solution est le câble péritel RGB. en plus la qualité d'image est meilleure.

Accessoires indispensables de la consoles PSX.
Cable péritel RGB = 180 F
Pad PSX auto fire, Turbo = 130 F

Très grand choix de jeux PSX et Saturn en Fr. US, et Jap. Neufs ou occasions. Ex. Sega Rally Virtual, Fighter 2, Ridge Racer Revolution, Toh Shin Den 2, Street Fighter alpha, Tekken 2 et Vampire....

Figurine Dragon Ball Z Super Battle Collection
Vol 1 à vol 16 60 F unitém
La Meilleure affaire de Noël

Pour commander, envoyez nous le règlement par chèque +30F de frais port à Fantasy Games VPC.
66 av. Jean Jaurès 69007 Lyon

Egalement à PARIS
75013 PARIS

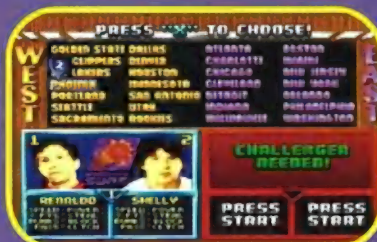
City GAMES 44 Av d'Ivry
Tél. 1 45 86 23 88

SUITE...

Pour jouer avec les membres du groupe Sonic Youth



Thurston Moore: MOE June 8.
Kim Gordon: GOR July 3.



Lee Renaldo: REN February 4.
Steve Shelley: SHY June 8.

Pour jouer avec les Beastie Boys



Adrock: ADR April 6.
MC Adam Yauch: MCA April 9.



Mike D : M D July 1.

Pour jouer avec diverses célébrités



Bill Clinton: BIL June 3.
Hillary Clinton: HIL November 6.



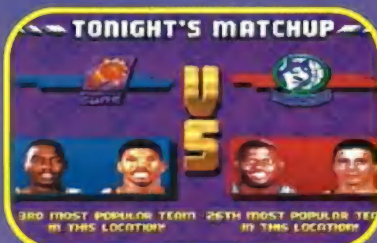
Prince Charles: CHA May 4.
Heavy D: HEA January 9.



Jazzy Jeff: JAZ October 9.
Fresh Prince: FRS February 2.



Frank Thomas: FNK January 8.



Tous les tips qui suivent sont à effectuer sur cet écran.

Pour avoir le Shot Percentage Display



↑↑↓↓, Triangle

Pour avoir le Max Power



→→←→, Croix, Croix, →

Pour avoir le "Poxer Up Goaltending".



→↑↓↓↑↑

Pour avoir le Power Up Fire



↓→→, Rond, Triangle, ←

Pour avoir le Power Up Turbo



Rond, Rond, Rond, Carré, ↓↓↓↑↑

Pour avoir le Quik Hands



←←←←, Rond, →

TIPS

Pour avoir le Power Up Offense



Carré, Rond, ↑, Carré, Rond, ↑↓

Pour avoir le Power Up Three Points



↑↓↔↔↔↑

Pour avoir le Full Court Jams



↔↔, Croix, Rond, Rond, Croix

Pour avoir le "Full Court Push"



↓↓, Croix, Rond, Croix, →

Pour pousser un adversaire et provoquer la chute des deux, faites:

↑↑↑↑↔↔↔↔, Rond, Rond.

Pour faire des Télé-Pass:

↑→↔↔, Rond, ↓↔↔, Rond, Carré.

Pour avoir des High Shots:

↑↓↑↓→↑, Rond, Rond, Rond, Rond, ↓.

Pour avoir le Speed-Up

↑↑↑↑↔↔↔↔, Croix, Triangle.

Pour avoir le Baby Mode

Rond, Carré, Rond, Carré, Rond, Carré.

Pour avoir le Richard Kiel Mode, faites:

7 fois Triangle, Croix.

Pour avoir les Big Heads

Triangle, Carré, Croix, Rond, Triangle, Carré, Croix, Rond.

Pour avoir des Mammoths Heads, faites:

4 fois Rond, Croix, Carré, Triangle.

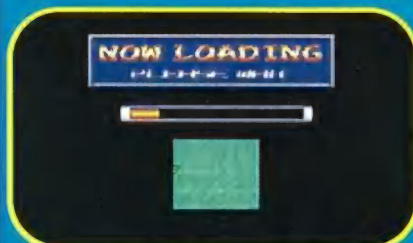
NEO GEO CD

FATAL FURY 3

Il est clair que FF 3 est un très bon jeu de baston. C'est pour cette raison que j'ai pensé qu'il ne serait pas inutile de vous donner une petite astuce, destinée à diminuer considérablement la taille de vos joueurs. Il en existe bien une autre qui permet de sélectionner les différents boss, mais elle extrêmement difficile à réaliser. Elle sera publiée le mois prochain.

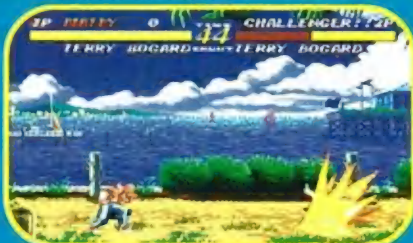
Pour jouer avec des joueurs minuscules

Pendant le Loading, en mode 2 joueurs, maintenez les touches B et C des deux paddles enfoncées jusqu'au début du match.



Pendant le Loading, il faut garder les touches enfoncées.

Et voilà, un véritable combat de fourmis!



TRY A GAME

LE SPÉCIALISTE DES JEUX VIDÉO D'OCCASION

3 bonnes raisons de choisir TRY A GAME

- Un grand choix de jeux d'occasion
- Des nouveautés à des prix "canon"
- Et surtout, les reprises de tous vos jeux au plus haut cours

SEGA SATURN OCCAZ
La saturn FR+
1 jeu + 1 Pad
2190 F

SONY PSX OCCAZ
La PSX FR+
1 jeu + 1 Pad
1990 F

SEGA SATURN OCCAZ
La saturn Jap
+1 jeu + 1 Pad
2390 F

SONY PSX OCCAZ
La PSX Jap
+1 jeu + 1 Pad
2390 F

1 choix de 500 jeux MEGADROME à partir de 50F
et 700 jeux SUPERINTELLIGENCE à partir de 75F

CDI
3000

DRAGON

3 MAGASINS

Centre Commercial Suresnes II
36, bld Henri Sellier. 92150 Suresnes. (Face au Champion) - Tél. 42 04 50 60
25, rue Péclet 75015 Paris (Métro: Vaugirard) - Tél. 40 45 02 02
TRY A GAME Auteuil : 11, rue Chanez 75016 Paris - Tél. 40 71 60 61

TIPS

NEO GEO CD

KING OF FIGHTERS 95

Le mois dernier, vous aviez eu droit à l'astuce qui permet de jouer avec les deux redoutables boss de fin. Mais, comme vous avez pu vous en apercevoir, elle ne fonctionne pas des masses... C'est normal, car une partie de la manipulation a sauté en cours de route! Je réédite donc et signe cette astuce: il fallait maintenir Start, valider "Yes" à la question "Team Edit!", puis, toujours en maintenant Start, faire: Haut et B, Droite et C, Gauche et A, Bas et D. En complément de ce tip, voici, plus bas, les coups spéciaux de messieurs Omega Rugal et Satsuy Kusanagi.

Tous les coups de Satsuy Kusanagi



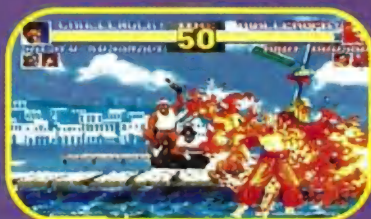
Onde de feu: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et Poing.



Dragon flamboyant: Droite, Bas, Diagonale/Bas/Droite et Poing.



Ecrasement flamboyant: Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche et Poing.



Furie: Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et Poing.

Tous les coups d'Omega Rugal



Onde foudroyante: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et poing.



Boule géante: Droite, Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et Poing.



Coup de pied fatal: Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Diagonale/Haut/Gauche et Pied.



Ecrasement: Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche et Poing.



Boule de feu: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et Poing.



Furie: deux fois Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche et B + C.

PLAYSTATION

DESTRUCTION DERBY

Le problème, dans les courses de stock-car, c'est que l'on abîme très facilement sa carrosserie. Mais que faire? Ne pas acheter de simulations de stock-car? Trop tard... Donc, il va falloir raquer pour acheter l'air-bag! Non, je plaisante, je ne vous laisserai pas vous ruiner. Quelques lettres suffiront à résoudre votre problème. Magique, non?

Pour pouvoir accéder directement aux circuits secrets
Dans l'écran des passwords, inscrivez "REFLECT".



C'est ainsi qu'il faudra inscrire le password.



Et voilà le nouveau circuit Speedway.

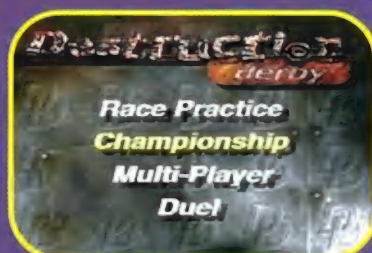
Pour avoir une voiture indestructible

En mode Championship, quand il faut entrer son nom, inscrivez: IDAMAGE!

Il faudra entrer dans le Championship pour inscrire quoi que ce soit.



Voilà le Magic Word.



Si la manipulation a réussi, "Cheat" est inscrit en dessous de la course.

TIPS

PLAYSTATION

WIPEOUT

Pour tous ceux qui ont envie d'aller de l'avant et vite, avec précision et sans hésitation, jouer à Wipeout, c'est bon. Oui, c'est speed, envoûtant, angoissant, crispant de précision, bref, je le répète, c'est bon. Logiquement, quiconque n'a pas terminé toutes les courses de la Venom Class ne peut accéder à la Rapier Class. Or, il se trouve que j'ai en ma possession un tip qui permet de sauter les étapes. Mais je ne m'arrête pas là, pour pimenter un peu la sauce des tips, je vous dévoile également une astuce qui vous ouvrira les portes d'une course pour le moins enflammée, la Firestar. Deux astuces pour le prix de 32, ça a l'air d'une arnaque, mais ce n'est que le prix du mag!

Pour avoir accès à la Rapier Class

Placez-vous sur One Player et maintenez la pression dans l'ordre sur: R2, L2, ", Start, Select. Validez avec Croix.

Et voilà, plus speed que speed, la Rapier Class est réservée aux killers...



SELECT NUMBER OF PLAYERS

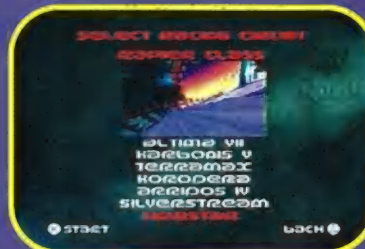
ONE PLAYER
TWO PLAYER
OPTIONS

SELECT

Les tips qui suivent sont à exécuter sur cet écran, et un deuxième joueur est parfois nécessaire, car il n'est pas évident de positionner tous ses doigts sur la manette.

Pour avoir accès à la Firestar

Maintenez la pression, dans l'ordre, sur: R1, L1, Droite, Start, Carré, Rond. Validez avec Croix.



Ce circuit est magnifique. Malheureusement, je ne crois pas que vous aurez le temps d'admirer le paysage.

CONSOLES

Tu es coincé dans un jeu?
Tu craques, tu t'énerves?

Tape **3615 TCPLUS** ou appelle le **36 68 00 64** et consulte tous les tips sur un max de jeux. En plus, sur le **3615 TCPLUS**, tu peux parler tips en direct le mercredi de 14 heures à 18 heures avec Switch, et le vendredi aux mêmes horaires avec le Panda, la bête des mangas.

CONSOLES

Participe au **grand concours de tips**. Pour cela, il te suffit de déposer ton tip sur le **3615 TCPLUS**. L'auteur du meilleur tip gagnera un abonnement.

NOUVEAU

**JOUE ET GAGNE AU
36 68 11 19
TES NOUVELLES CONSOLES
ET PLEIN DE JEUX**



LA PLAYSTATION DE SONY



LA SATURN DE SEGA

ET POURQUOI PAS UNE 64 BITS ...

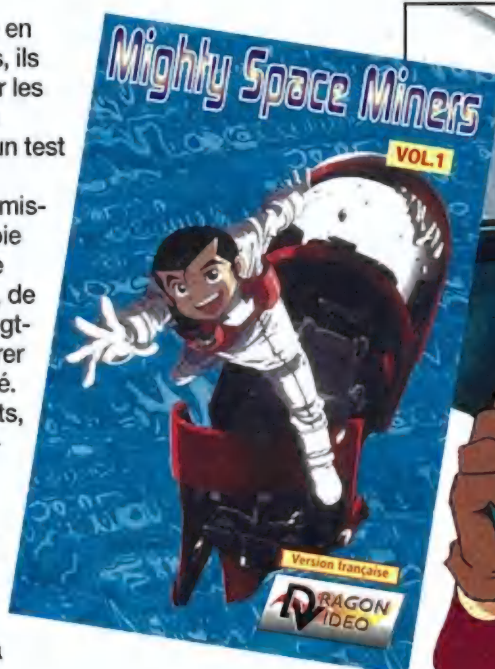
**MAINTENANT APPELLE LE
36 68 11 19**



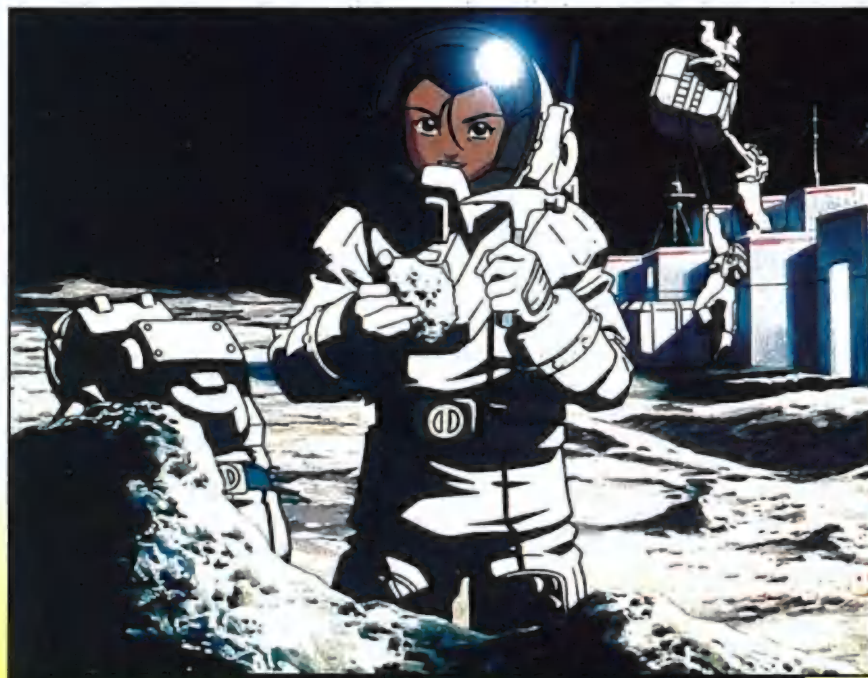
MIGHTY SPACE MINERS

Un O.A.V. de grande qualité, tant du point de vue du scénario que de l'animation ou de la bande musicale, c'est assez rare... Découvrez l'univers de ce superbe dessin animé!

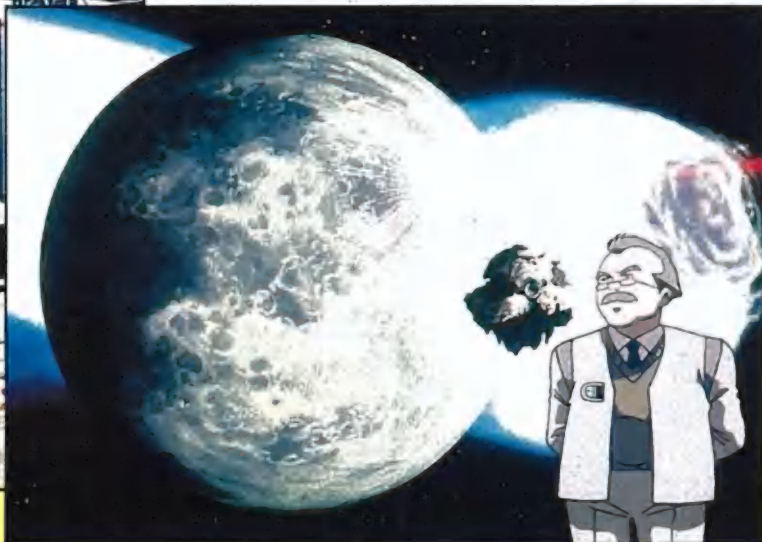
En 2060, des humains vivent sur un satellite en orbite autour de la terre, Teutates. Mineurs, ils extraient des minerais rares des comètes pour les envoyer sur Terre. Ushikawa, un jeune garçon d'environ treize ans, plein de vie, doit passer un test pour devenir mineur, comme son père et son oncle... Mais le jour où il effectue sa première mission sur une comète, un satellite militaire envoie ses missiles sur la base! Celle-ci est déviée de son orbite et risque, si l'on n'agit pas à temps, de se désintégrer dans l'atmosphère dans les vingt-quatre heures. Quand Ushikawa tente de rentrer à la base, il découvre que sa position a changé. Or, il est presque à court de fuel! Les survivants, quant à eux, essaient désespérément de trouver une solution pour s'en sortir, mais le gouvernement semble faire la sourde oreille! Le design est sympa, l'animation excellente et le doublage plus que correct: ce très bon O.A.V. est à regarder sans modération... Par rapport à ce que l'on a l'habitude de voir en français, voilà une production originale. Dragon Video a frappé un joli coup.



Ushikawa, avec son ordinateur-robot sur la tête.



Ushikawa dans sa tenue de cosmonaute.





CONSOLES

Tu veux en savoir **plus**,
épater tes copains?

Tiens-toi au courant des
dernières **nouveautés**
Jeux, Mangas, Imports,
Animés, Cyber Potins...
sur le

3615 TCPLUS

ICZELION

Nagisa est une jeune écolière japonaise qui voudrait devenir catcheuse. Une armure du type "Icel" l'a choisie pour défendre la Terre (vous avez bien lu). Mais leur première rencontre tourne court: à peine ont-elles (la jeune fille et l'armure) eu le temps de fusionner qu'un monstre vient les importuner. Or, Nagisa n'a rien d'une guerrière, elle n'a nullement l'intention de se battre contre des extraterrestres. Heureusement pour la Terre, elle n'est pas toute seule: Kaii, Namia et Kawai possèdent, elles aussi, des armures du même type, et sont prêtes à se battre, obéissant à leur destin de guerrière Icelion. Nagisa sait-elle que, si elle ne combat pas auprès de ses amies, aucun de ses rêves ne pourra se réaliser? Quand donc comprendra-t-elle qu'elle doit faire face à ses responsabilités: protéger sa planète d'origine?

Les ennemis d'Icelion, très puissants, utilisent les Voïds, de gigantesques robots. Leur chef, Chaos, assisté de sa sœur, Cross, sont d'une cruauté sans égale!

A la fin du premier O.A.V., alors que Cross se trouve face aux trois Icelions, et à Nagisa, dépouillée de son armure, Chaos, son frère, a dû intervenir pour la ramener saine et sauve... Une petite victoire pour les héroïnes, mais leurs problèmes ne font que commencer.

Dans ce premier O.A.V., le décor est planté, on fait connaissance avec chacune des guerrières et leurs armures. Le design est très sympa, les héroïnes très jolies, l'animation de qualité et l'action endiablée...

Le tout est pimenté d'un zeste d'humour à la japonaise. "Icelion", au scénario néanmoins assez classique, est la suite de trois célèbres séries d'O.A.V.: "Icel".



Nagisa et Chaos.



SHIN ANGEL 3

La série des "Angel" continue, et elle est toujours aussi coquine... En version française et sans aucune censure, des images à déconseiller aux âmes prudes!



Vous commencez sans doute à connaître Shizuka, la charmante lycéenne... Celle-ci est toujours amoureuse de Kyosuke, mais le jeune homme n'a pas perdu l'habitude de courir les filles... Dans cet épisode, nos deux héros vont connaître bien des aventures... érotiques, bien entendu. Notamment avec une rousse plutôt dévergondée. Ils s'adonneront également à d'autres activités sportives, comme une partie de tennis. Le style graphique est toujours aussi agréable que dans les précédents O.A.V., et les personnages ressemblent trait pour trait à leurs modèles de papier. Le scénario du manga est fidèlement retranscrit. Le doublage est correct – même si ce n'est pas le plus important dans ce genre d'animé – et la version française est "décensurée": on voit tout! Il n'y a pas l'ombre d'un cache sur les plans rapprochés, comme on en a l'habitude dans l'ensemble des DA érotiques. Sachez par ailleurs que, chez le même éditeur, va bientôt sortir le manga érotique "Tropical Eyes", dont l'auteur a un style qui rappelle celui de "Silent Moebius".



Sans les mains!

Les robes "Shangai" sont toujours très sexy!



Pendant le tennis, les petites jupes volent!

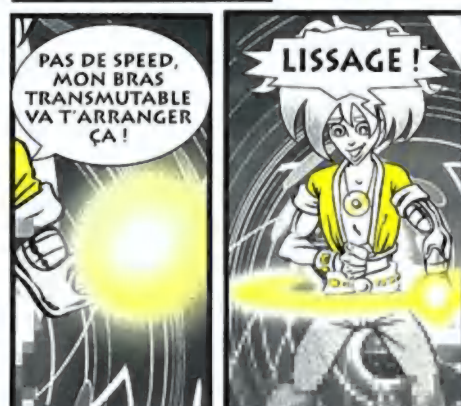


Il est des propositions qu'il est difficile de refuser.

Le logo DOCK-KID, DOCK GAMES ainsi que les personnages DOCK-KID et VIRTUELLA sont déposés par la B&B INTER DEAL.

DOCK-KID

POUR ÉVALUER SES POUVOIRS VIRTUELS, DOCK-KID DOIT SUBIR UN TEST: S'INTRODUIRE DANS UN NOUVEAU JEU ET ATTEINDRE LE PREMIER NIVEAU...





GOLGO 13

PFC se réveille, et la qualité de ses productions aussi. Voici donc "Golgo 13", un film d'animation au design atypique, mettant en scène un tueur à gages plutôt sinistre. Un chef-d'œuvre qui, s'il n'est plus tout jeune, a extrêmement bien vieilli, comme le bon vin!



Golgo 13, le plus célèbre tueur à gages au monde.

Imaginez un Ryo Saeba (Nicky Larson) qui réussirait à conclure avec les femmes, ou encore un Cobra qui serait sérieux. Si Golgo 13 a bien des affinités avec eux, ce tueur à gages ressemble également sur bien des points à Léon, dans le film de Besson du même nom: très froid d'aspect, il cache ses sentiments et fait son boulot sans états d'âme. C'est un professionnel, un vrai, un dur. Il n'a jamais raté une de ses missions, et est devenu une légende vivante dans le milieu. Mais ce n'est pas une crapule, bien au contraire: il choisit ses contrats et ne les accepte que lorsque le commanditaire paraît être dans son droit.

Tout commence lorsqu'un prêtre italien lui demande de venger sa famille, qui a été liquidée, femmes et enfants compris, par un gros bonnet sicilien. A peine Golgo 13 lui a-t-il donné une réponse positive que le prêtre récite une prière et se suicide...

Voilà de quoi vous donner une idée du genre de ce film d'animation, extrêmement sinistre. Le dessin, très stylisé et assez atypique, et la musique, parfois un peu jazzy, comme dans les vieilles séries noires américaines, contribuent à l'ambiance oppressante. Par ailleurs, le découpage filmique, assez inhabituel, donne au film un cachet spécial. On a droit à des effets stroboscopiques,



Le tueur est aussi un séducteur.

ainsi qu'à des plans américains (le personnage apparaît en buste), ou à des travellings avant étonnants, tel celui qui suit une balle (on pense au film "Les Visiteurs", lorsque la flèche est suivie par la caméra)... et à bien d'autres surprises encore!

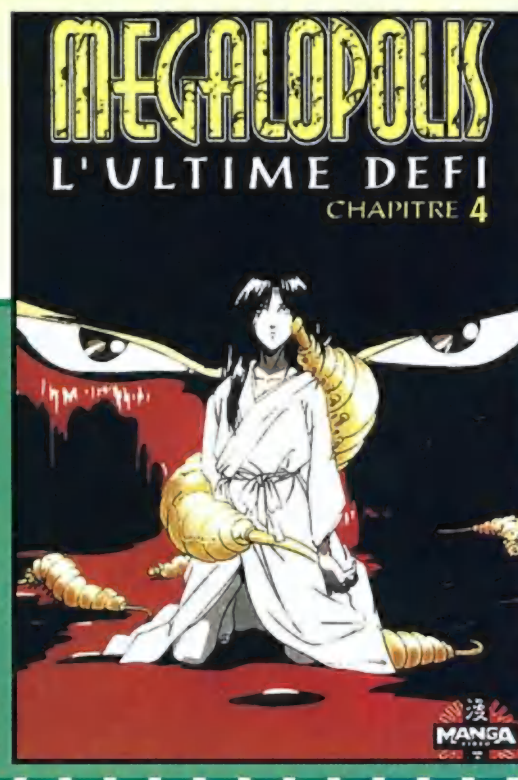
Ce film date de 1983, et dure un peu plus d'une heure. Une histoire passionnante qui vaut vraiment le détour... Vous pouvez foncer les yeux fermés.



Un ami de Golgo 13 vient de subir un sort tragique... les risques du métier!

STREET FIGHTER

Je vous en avais déjà parlé lors de sa sortie en import, il y a quelques mois de cela. C'est désormais officiel, la cassette vidéo est disponible en version française. Hadoken!



MEGALOPOLIS

Le quatrième et dernier volet de cette saga vient de sortir. C'est une bonne série d'O.A.V., très mystique, qui raconte le combat sur plusieurs décennies entre un sorcier maléfique... et les forces du bien.

Le démoniaque Masakado tente de détruire Tokyo. Y parviendra-t-il?

NOUVEAUX MAGASINS

13006 MARSEILLE - 37, Av. Cantini
44000 NANTES - 9, rue des Halles

OUVERTURES PROCHAINES MONTPELLIER - NARBONNE et bientôt l'ITALIE et la BELGIQUE

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN



livrée avec "DAYTONA et un pad"

2590,00 Frs

livrée avec un pad sans jeu

2199,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Shinobi x - Fifa 96
Myst - Primal Rage - Theme Park
Rayman - Actua Soccer

Jeux d'occasion
Mega Drive à partir de
39,00 Frs
et Super Nintendo à partir de
59,00 Frs

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
Renseignements 24h sur 24 au **36 68 22 06**



PLAYSTATION



livrée avec un CD de demo et un pad

2099,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Fifa 96 - Road Rash
Wipe out - Wing Commander 3
Mortal Combat - Theme Park
Destruction Derby - Tekken
Actua Soccer - Primal Rage
Rayman - Philosoma
Parodius - Starblade Alpha

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX ! l'Engagement des DOCKS

- Vous racheter **CASH*** vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la **SUPERCARTE**
et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc...
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

SUPERCARTE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

Client N° 1 940 746


- 02 St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82 - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30 - 06 GRASSE - Tél: 93 36 34 45
- 12 RODEZ - Tél: 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE (Metro Castelane) - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !** - 14 CAEN - Tél: 31 38 88 66
- 16 ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél: 48 24 92 62 - 19 BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30
- 20 AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13 - 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00 - 26 VALENCE - Tél: 75 56 72 90
- 27 EVREUX - Tél: 32 62 54 72 - 29 BREST - Tél: 98 46 59 10 - 29 QUIMPER - Tél: 98 95 12 48 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19
- 34 SETE - Tél: 67 74 81 46 - 35 RENNES - Tél: 99 78 27 18 **Nouveau !** - 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30 - 38 GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25
- 40 TARNOS - Tél: 59 64 18 66 - 41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79 - 44 NANTES - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !**
- 45 ORLEANS - Tél: 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél: 41 87 59 14 - 49 CHOLET - Tél: 41 46 06 01 - 57 METZ - Tél: 87 36 33 33
- 59 DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 - 64 BAYONNE - Tél: 59 59 41 61 - 67 STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81
- 69 LYON (Metro Guillotière) - Tél: 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Saône - Tél: 85 42 98 58 - 73 CHAMBERY - Tél: 79 69 54 50 - 74 ANNECY - Tél: 50 45 75 71
- 74 ANNEMASSE & Genève - Tél: 50 87 16 75 - 75 PARIS 16 (Metro Pompe) - Tél: (16-1) 45 04 13 10 - 76 LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55 - 76 ROUEN - Tél: 35 89 60 33
- 79 NIORT - Tél: 49 77 05 13 - 80 AMIENS - Tél: 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33 - 83 FREJUS - Tél: 94 53 64 18
- 83 TOULON - Tél: 94 91 39 69 - 84 AVIGNON - Tél: 90 82 22 61 - 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68...: la taxation est de 2,19 TTC / min.

** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL



CASTERMANGA

Casterman lance une collection manga! Bravo, mais encore faut-il savoir que ces publications sont de natures très différentes: ainsi, certaines œuvres, publiées au Japon, ont été réalisées par des Occidentaux. De l'excellent, du moyen, du médiocre... 

L'HABITANT DE L'INFINI

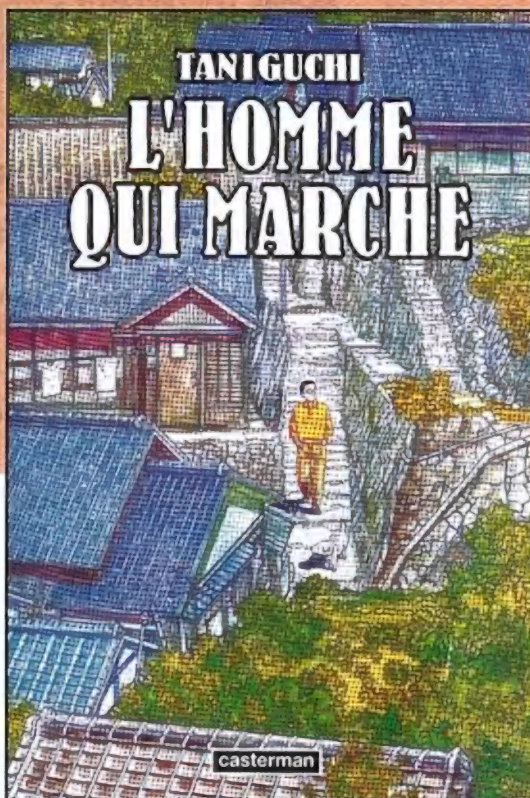
Un bon manga, dans la lignée des "Lone Wolf"... Un samouraï est dévoué corps et âme à son Shogun, il lui doit obéissance totale: un samouraï qui ne suivrait pas cette voie ou trahirait son code de l'honneur serait puni de mort... S'il s'enfuit, il devient alors un "ronin". C'est le cas de notre héros, qui a tué son maître. Une prêtresse lui a fait don d'une mixture qui l'a rendu immortel: son corps se régénère systématiquement. Mais il ne souhaite plus vivre, si c'est pour tuer des innocents! Il choisit donc de mener à terme sa quête, qui consiste à tuer mille assassins et malfaisants, avant de rendre l'âme. Il commence par aider une jeune fille qui veut venger ses parents, massacrés sous ses yeux... Du manga comme vous n'en avez sans doute jamais vu! Une histoire de samouraï dans le Japon médiéval, dotée d'un dessin élaboré et d'un scénario bien construit... Vivement le deuxième tome!

L'AUTOROUTE DU SOLEIL

Le dessin est franchement laid, le scénario est sans grand intérêt, et le découpage des séquences n'a rien à voir avec du manga! En bref, à éviter absolument... Ce serait juste bon à donner à manger au Killer!

L'HOMME QUI MARCHE

Voilà un manga "comptemplatif", avec juste un peu plus de dialogue que dans "Gon". Le titre est fort bien choisi: il s'agit effectivement d'un homme qui marche dans les rues de Tokyo. C'est vaguement écolo sur les bords, et c'est bien dessiné...



Comme vous pouvez le constater, il n'y a pas beaucoup de dialogues.

KIRO

Les aventures d'un Japonais à Paris, signées par un grand dessinateur français, branché sado-maso, ça vous dit? Ben, moi, pas trop: le dessin est moyen et le scénario simpliste... Varenne nous avait habitués à mieux. Amateurs de mangas s'abstenir!

GON

Un bébé tyrannosaure se déchaîne, de la savane à la forêt, mordant un lion au passage, donnant des coups de boule à un ours... Un manga superbe, très drôle, dessiné par Massashi Tanaka. Sans dialogue, cette jolie bande dessinée ne perd pas grand-chose à la traduction!



C'est mignon, ces petites bêtes-là.



Un aperçu de l'ambiance...

PANDACHTRUCS

L'EPITA

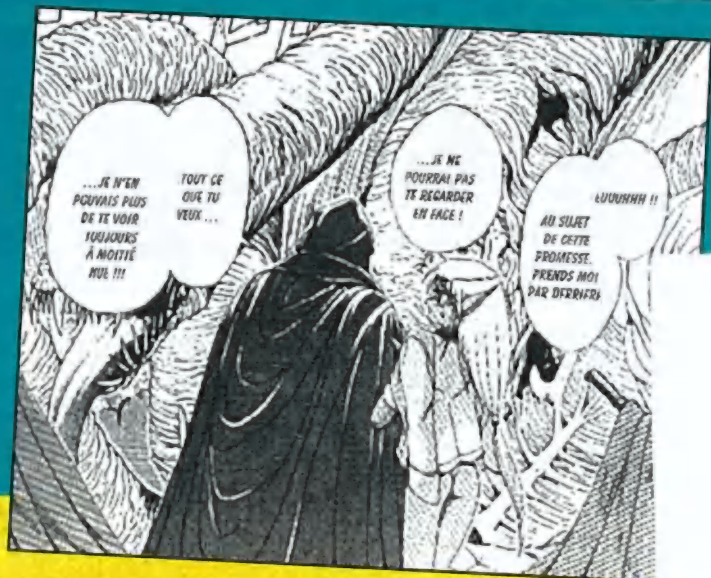
La convention de l'Epita aura lieu cette année les 6 et 7 janvier 1996, au 106-112 boulevard de l'Hôpital, 75013 Paris; métro: Campo-Formio (ligne 5). Si vous vous y présentez dès 10 h30, vous n'aurez qu'à acquitter une vingtaine de petits francs (plus tard, ce ne sera pas plus cher...). Un rendez-vous à ne pas manquer pour qui s'intéresse aux mangas. Et puis, si vous aimez les jeux vidéo (le contraire m'étonnerait), sachez que des tournois seront organisés sur certains stands.

WATT POE

AK Vidéo nous sort là une bonne grosse daube! Quand c'est mauvais, il faut le dire... Certes, ils n'en sont pas à leur coup d'essai: ils avaient déjà sorti "Borgman 2058"... Il faut bien reconnaître qu'ils ne sont pas les seuls: Kaze/Eva Animation nous a déjà révélé son savoir-faire dans le domaine du médiocre, avec "Kojiro" et "Mlle Météo". Vous voilà prévenu.

DARK WIRBLE

Samourai vient de sortir l'excellent "Dark Wirble" en français, un manga vaguement érotique et franchement drôlatique, dans une ambiance médiéval-fantastique! Du même éditeur, "Cammy X", est, comme son nom l'indique, un manga à réserver à un public averti.



KONCI

123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

(METRO VOLTAIRE)

TEL : 44 93 51 30

OUVERT

FAX : 44 93 51 34 10H à 19H30 (sans interruption)

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

FIGURINE	PLAYSTATION
SUPER BATTLE COLLECT	CONSOLE JAP 2290F
-VOL : 1 à 9, 11 à 16 59F	PRISE PERITEL 179F
-VOL : 10 79F	MANETTE 199F
FIGURINE DE 40 CM	MEMORY CARD 169F
-SANGOKU 149F	RIGE RACER II 499F
-VEGETA 149F	TOSHINDEN II 499F
SANGOKU CRISTAL TEL	TEKKEN II TEL
FULL ACTION KIT	STREET FIGHTER O TEL
VOL : 1, 2, 3, 5 179F	AIR LAND BATTLE 499F
VOL : 4, 6 219F	BEYOND & BEYOND 499F
BATTLE VOIE 199F	AUTRES TITRES TEL
FULL POWER COLLECT	SATURN
SET DE 12 FIGURINE 69F	VIRTUA FIGHTER II 489F
POG PAR SACHET	SEGA RALL 449F
9 BRILLANTS +1 KINI 9F	X MEN 489F
LES 3 POUR 25F	DRAGON BALL Z 489F
HERO COLLECT 4 20F	DRAGON FORCE TEL
LES 4 POUR 60F	VAMPIRE HUNTER TEL
TRADING COLLECT 30F	AUTRES TITRES TEL
SERIE COMPLET DE	MODIFICATION
PACK DP, 25, 24, 23, 22, 1,	SUPER NINTENDO 50/60HZ
POWER LEVEL, 15, 13, 11,	PRIX PROMO 98F
199F (la serie)	POUR LES NEWS TEL
PP 28 (34 CARTES) 69F	VIDEO VERSION FR
PP 27 (34 CARTES) 49F	D B Z (VOL 1 à 11) 99F
NEW PP (34 CARTES) 69F	RETOUR DE BLOLY 129F
RAMICARD LES 10 39F	BIO BLOLY 129F
MAXI RAMICARD 5F	CHATEAU DEMON 129F
JEUX DE CARTES 39F	L'AVENTURE MYST 129F
SERIE BRILLANTES	GOGETA PAL VO JAP 79F
SPECIAL COLLECT 2, 3,	SAINT SEIYA (1 à 4) 139F
BEST COLLECT, DP 23,	STREET FIGHTER II 149F
POWER LEVEL 13	LODOS 6 149F
(LES 47 CARTES) 99F	KEN LE SURVIVANT 149F
CD AUDIO	FATAL FURY 139F
99F L'UNITE	ANGEL (2,3) 139F
SAINT SEIYA	IRIA (VOL 3) 139F
LODOS, DBZ	COBRA (1,2,3,4) 139F
CITY HUNTER	CD AUDIO
RANMA 1/2	Bon de commande à retourner à konci vpc
BUBLEGUM	NOM.....PRENOM.....
AUTRES TEL	ADR.....
	CP.....VILLE.....TEL.....
	DESIGNATION Q PRIX
	FRAIS DE PORT COLISSIMO 24 / 48 H + 30
	PRIX INDICIES TTC TVA 20.6%COMPRISES TARIF VPC



99 F La cassette au choix

K7 VF Dragon Ball Z

Vol. 1 A la Poursuite de Garlic	99 F	Vol. 7 L'Offensive des Cyborgs	99 F
Vol. 2 Le Robot des Glaces	99 F	Vol. 8 Broly le Super Guerrier	99 F
Vol. 3 Le Combat Patricide	99 F	Vol. 9 Mercenaires de l'Espace	99 F
Vol. 4 La Menace de Namek	99 F	Vol. 10 Le Père de Son Goku	99 F
Vol. 5 La Revanche de Cooler	99 F	Vol. 11 L'histoire de Trunks	99 F
Vol. 6 100.000 Guerriers...	99 F	K7 VF Dragon Ball	
		Vol. 1 La légende de Shenron	99 F

PACK 4 Vol au choix 380^F soit 95 F le Volume

Art Book DRAGON BALL Z Collector
Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée

Vol 7 Dragon Ball Fin 01/96

Pack 4 Volumes au choix **580^F** soit 145 F le volume

Pack 5 Volumes au choix **700^F** soit 140 F le volume

Pack 6 Volumes au choix **810^F** soit 135 F le volume

150 F

Vol 1 Complete Illustrations

170 F

Vol 2 Story Guide

170 F

Vol 3 TV Animation Part 1

150 F

Vol 4 World Guide

170 F

Vol 5 TV Animation Part 2

170 F

Vol 6 Movies & TV Spécial

Les 2 Nouvelles Cassettes

DRAGON BALL Z

en version Française Intégrale Disponibles le 17 Février

Le Retour de Broly 139 F

L'attaque des biorôids 139 F

Spécial Nouvel An
Héros collection 3 DBZ
Le sachet de 10 Cartes 15 F
les 10 Sachets 130 F
Les 20 Sachets + Posters 220 F

Spécial Nouvel An
Power Level 13 DBZ
40 Cartes différentes dont 2 Brillantes
100 F

Spécial Nouvel An
Héros collection 4 DBZ
Le sachet de 10 Cartes 20 F
les 10 Sachets 180 F
Les 20 Sachets + Posters 320 F

Spécial Nouvel An
Sachet de 35 PP cards Dragon Ball Z
70 F

Spécial Nouvel An
Sachet de 35 Cartes 3 dimensions Dragon Ball Z
120 F

139 F/k7

Le château démon

139 F/k7

L'aventure mystique

Superbes ouvrages sur les derniers film de DRAGON BALL Z
Certainement 2 des plus beaux Art Book de l'année 1995

Art Book GOZITA 129 F

Art Book Tapion 119 F

Animé comics Gozita 69 F

Animé Comics Tapion 69 F

PRIX SPECIAL TRADING COLLECTION

114 Cartes à collectionner dont 12 Brillantes & 4 Hologrammes

1 Sachet comprend 12 Cartes dont 1 brillante ou 1 hologramme

1 Boite comprend 15 Sachets dont 12 Brillantes & 3 hologrammes

Le Sachet **35 F**

20 Cartes différentes dont 1 brillante 25 F

40 Cartes différentes dont 3 Brillantes 48 F

80 Cartes différentes dont 7 Brillantes 92 F

La collection complète dont 12 Brillantes 176 F

La collection complète dont 12 Brillantes et 4 Hologrammes **570 F**

Cartes au détail à l'exception des brillantes et hologrammes 2,00 F la carte

50 Francs l'hologramme

Hologramme N° 1 VEGETA 48 F

Hologramme N° 2 SONGOKOU 92 F

Hologramme N° 3 SONGOHAN 176 F

Hologramme N° 4 GOTTEN & TRUNKS 440 F

Carte 3D hologramme des trading DBZ

MEGA PROMO 5 Sachets pour 100 Francs

Spécial Nouvel An
Pochette Surprise DBZ
50 F ou 100 F

Différents articles Dragon Ball Z déjà enveloppés dans une pochette cadeau et prête à être offerte, elle fera la joie de vos enfants.

Trading, Power level, Changing, Cardass, Marque page, Adventure, autocollants (Plus de 20 cartes différentes dans pochettes 50 F)

(Plus de 40 cartes différentes dans pochettes 100 F)

100 F le classeur

K7 Pal VO GOZITA 99 F



Animé comics japonais tout en couleurs

69 F le vol

Pack 4 Vol au choix **260^F** soit 65 F le Volume

75 F le set de 6

Coffret de 6 figurines de 5 Cm

75 F le set

140 F les 2

Set 1

Set 2

Super guerrier Sangokou Figurine de 40 Cm **169 F**

Fig 40 cm + 1 set **239 F**

Fig 40 cm + 2 set **299 F**

DBZ N° 38

DBZ N° 39

DBZ N° 40

DBZ N° 41

DBZ N° 42

Manga Noir & Blanc japonais

42 Vol disponibles

39 F le vol

Pack 4 Vol au choix **140^F** soit 35 F le Volume

Vol 1 Son Gokou 69 F

Vol 2 Super Sayan Son Gokou 69 F

Vol 3 Piccolo 69 F

Vol 4 Vegeta 69 F

Vol 5 Trunks 69 F

Vol 6 Freezer 69 F

Vol 7 Super Sayan Vegeta 69 F

Vol 8 Son Gohan 69 F

Vol 9 Super Saye Son Gohai 69 F

Figurines Super Battle Collection Articulées

de 10 à 20 Cm Selon le personnage

Vol 11 Cell 99 F

Vol 12 Super Sayan Trunks 99 F

Vol 13 Super Sayan Trunks 99 F

Vol 14 Great Sayaman 99 F

Vol 15 Son Goten 99 F

Vol 16 Trunks 99 F

AMICROPUCE

LES RELAIS AMICROPUCE

Revendeurs si vous êtes intéressés pour rejoindre nos relais
Contactez nous au 38.68.15.50 Fax 38.54.87.14

Siege Social ORLEANS

19 rue Ste Catherine
Tel 38.68.15.50



AMICROPUCE

97 Av de Grammont
37000 TOURS
Tél 47.20.56.81

VIDEO - GAMES

Rue Bertrand
36000 CHATEAUROUX
Tél 54.07.86.52

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

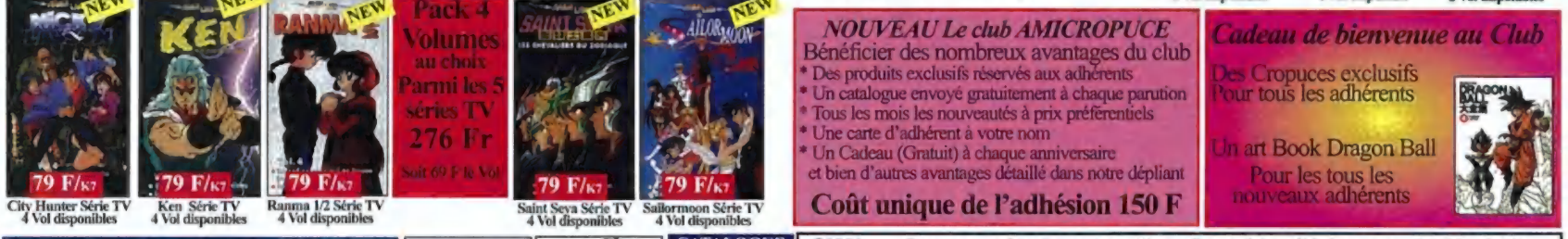
Tél. 38 68 15 50
Fax 38 54 87 14

3615 AMICROPUCE la japanimation en direct du japon
Nouveautés, Dialogue en direct, Jeux primés, Commande sur catalogue,
Compact & Lasers Disques, Gundams, Goodies, Tout DRAGON BALL Z...

AMICROPUCE sera présent au salon
PLANETE MANGA du 11 au 16 Février 1996
à l'espace Champeret porte de champeret Paris

Mangas Français NEWS Bandes dessinées NEWS

Ranma 1/2	7 vol.	37 F le vol.	N° 19	Cyber Weapon Z	1 Vol.	75 F le vol.	NEW
Dragon Ball	19 vol.	37 F le vol.	N° 6	Nomad	3 Vol.	96 F le vol.	N° 3
Sailormoon	6 vol.	37 F le vol.	N° 4	Porco Rosso	4 Vol.	56 F le vol.	N° 4
Orion	2 vol.	76 F le vol.	N° 4	Dominion	1 Vol.	75 F le vol.	NEW
Street Fighter II	4 vol.	46 F le vol.	N° 4	Vaelber Saga	1 Vol.	85 F le vol.	NEW
Applesseed	4 vol.	76 F le vol.	N° 13	Les élémentalistes	2 Vol.	76 F le vol.	N° 2
Akira	13 vol.	96 F le vol.	N° 2	L'habitant de l'infini	2 Vol.	56 F le vol.	N° 2
Crying Freeman	2 vol.	46 F le vol.	N° 10	L'homme qui marche	1 Vol.	37 F le vol.	NEW
Video girl AI	10 vol.	30 F le vol.	N° 5	L'autoroute du soleil	1 Vol.	84 F le vol.	NEW
Gunnm	5 vol.	39 F le vol.	N° 4	Au nom de la famille	1 Vol.	56 F le vol.	NEW
Docteur slump	4 vol.	37 F le vol.	N° 2	Gon	2 Vol.	37 F le vol.	N° 2
RG Veda	2 vol.	45 F le vol.	N° 2	Art Book Porco Rosso		169 F le vol.	NEW



Compacts disques Originaux

Bishojo senshi sailormoon SS	149 F/vol
City Hunter Vol 1 Vol 2 Vol 3	269 F/vol
City Hunter 2 Vol 1 Vol 2	269 F/vol
City Hunter 91	249 F/vol
City Hunter Dramatic Master Vol 1	249 F/vol
DNA 2 Sountrack	249 F/vol
Hotoku No Ken The movie	269 F/vol
Orange Road SC Vol 1 Vol 2 Vol 3	199 F/vol
Macross Plus OST Vol 1 Vol 2	219 F/vol
Magic Knight Ray Earth Ost Vol 1 Vol 2	199 F/vol
Fushigi No Umi No Nadia Vol 1 vol 2 vol 3	239 F/vol
Lodoss Tosenki Vol 1 vol 2 vol 3	229 F/vol
Street fighter 2 Vol 1 Vol 2	249 F/vol
Denei Shojo Video Girl Ai Vol 1	225 F/vol

Plus de 1000 titres en catalogue avec le titre original et le titre français, le prix au japon en yens, la durée, le n° de tracks, la catégorie (Songs, BGM, Drama, OST, Compilation, Karaoke, Variety Ect...). Nous avons aussi les LD. Nous pouvons vous commander les titres au japon, il nous faut 15 jours de délai pour nous les fournir. Bientôt le catalogue complet sur 3615 AMICROPUCE



CATALOGUE COULEUR 24 Pages 35 Francs Frais de port compris Remboursé dès la première commande

NOUVEAU Le club AMICROPUCE
Bénéficier des nombreux avantages du club
* Des produits exclusifs réservés aux adhérents
* Un catalogue envoyé gratuitement à chaque parution
* Tous les mois les nouveautés à prix préférentiels
* Une carte d'adhérent à votre nom
* Un Cadeau (Gratuit) à chaque anniversaire et bien d'autres avantages détaillés dans notre dépliant
Coût unique de l'adhésion 150 F

Cadeau de bienvenue au Club
Des Cropuces exclusifs Pour tous les adhérents
Un art Book Dragon Ball Pour les tous les nouveaux adhérents

C9601 Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au 38 68 15 50
Bon de commande par téléphone au 38 68 15 50 ou sur papier libre

NOM Prénom
Adresse
Ville Code postal Date de Naissance
Votre N° de téléphone

DESIGNATION	PRIX
Je désire devenir adhérent au club AMICROPUCE sans obligation d'achat et règle le montant de mon adhésion de 150 Francs	OUI NON
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	30 F +
Envoie hors France Métropolitaine ajouter 30 Francs	
Date de commande	TOTAL A PAYER

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F
☐ Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison
Carte N° Date expiration
Toutes les commandes sont livrées par colisissimo entreprise dans la limite du stock disponible.
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisibles sans préavis. Toutes marques citées dans ce 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS
Signature des parents pour les mineurs

SATURN

REVIEW



CONSOLES + D'OR

Virtua Fighter 2

C a y est, Sega passe la vitesse supérieure. Beaucoup d'entre nous avaient été désappointés par les graphismes de Virtua Fighter, accusant parfois même, à tort, les capacités de la Saturn. Virtua Fighter 2 va faire taire toutes les mauvaises langues. "Welcome to the next level!" Virtua Fighter 2 relègue ses prédécesseurs à la casse. Programmé en haute résolution grâce à l'OS2, le tout nouveau système de développement de Sega, il explose graphiquement tous les autres titres disponibles sur Saturn. Pour vous donner une idée du soin apporté à la réalisation, les deux combattants ne se quittent jamais du regard. C'est un détail, mais il apporte une touche saisissante de réalisme au jeu. Mais VF 2 n'est pas une pure et simple refonte du précédent Virtua Fighter comme l'avait été VF Remix. Même s'il n'y a que deux personnages supplémentaires, Shun et Lion, les anciens combattants ont tellement de nouveaux coups spéciaux qu'il devient impératif de refaire un apprentissage complet. Cela étant dit, Virtua Fighter 2 reprend les principes élémentaires de son prédécesseur, c'est-à-dire des attaques réalistes, sans aucun coup spécial fantaisiste comme les boules de feu ou autres cris supersoniques. Ici, tout l'intérêt du jeu réside dans la recherche et la combinaison d'attaques, en fonction de leur vitesse, de leur puissance et de leur portée, pour briser la défense de l'adversaire (basse ou haute). La précision extrême des mouvements fait de Virtua Fighter 2 un jeu très intéressant sur le plan tactique, et les vrais pros des jeux de baston sauront l'apprécier à sa juste valeur. D'autant plus que les programmeurs de l'AM2 ont su rééquilibrer les capacités des personnages. Sarah, par exemple, peut désormais frapper son adversaire à terre alors que, dans Virtua Fighter, seuls Akira et Paï en étaient capables. Dans le même registre, plusieurs combattants ont maintenant accès aux "contre-attaques" calquées sur le modèle de celle de Paï (bloquer l'attaque de l'ennemi pour le faire chuter). Enfin, même si les combats se déroulent toujours sur un seul plan, il existe quelques attaques et des esquives qui permettent de se déplacer légèrement sur les côtés. Par ces innovations, Virtua Fighter 2 a su combler toutes les lacunes de son ancêtre.



Akira est très fort pour désorienter ses adversaires. Ici, il pousse Lion pour lui botter les fesses.



Paï s'appuie sur Lau pour faire une pirouette. A quoi ça sert? A rien! C'est juste pour le faire rager!

REVIEW

AVIS

oui!



MARC

Virtua Fighter 2 réussit le tour de force d'innover dans tous les domaines, et ce ne sont pas les changements les plus visibles qui sont forcément les plus impressionnants! Après un premier choc essentiellement visuel, on se prend une deuxième claque en découvrant la complexité du jeu et toutes les nouvelles possibilités tactiques qu'il offre. Sega fait honneur à sa réputation en nous livrant un jeu de combat aussi

beau qu'intéressant. Même si la pilule VF Remix vous est restée en travers de la gorge, ne boudez surtout pas Virtua Fighter 2. Et ne vous fiez pas aux photos: c'est quand ça bouge qu'on commence à baver sur la moquette!



Lau dispose d'une palette de coups beaucoup plus complète dans VF 2.

LIFTING!

Lau avait une drôle de tête en 3D surfaces pleines....



... Il dispose dorénavant d'un placage de textures!



A elle seule, l'intro de Virtua Fighter donne déjà le ton. Virtua Fighter proposait des graphismes en 3D surfaces pleines. On peut dire à juste titre qu'il avait une génération de retard, mais c'était aussi le cas de l'original en arcade. En revanche, Virtua Fighter 2 propose des graphismes en 3D avec placage de textures bitmap (des dessins, si vous voulez).



Les enchaînements de Kage sont terribles.



Jacky est encore plus bourrin que dans Virtua Fighter.



Wolf est un peu plus mobile. Il reste un des hommes forts du jeu.



SATURN REVIEW

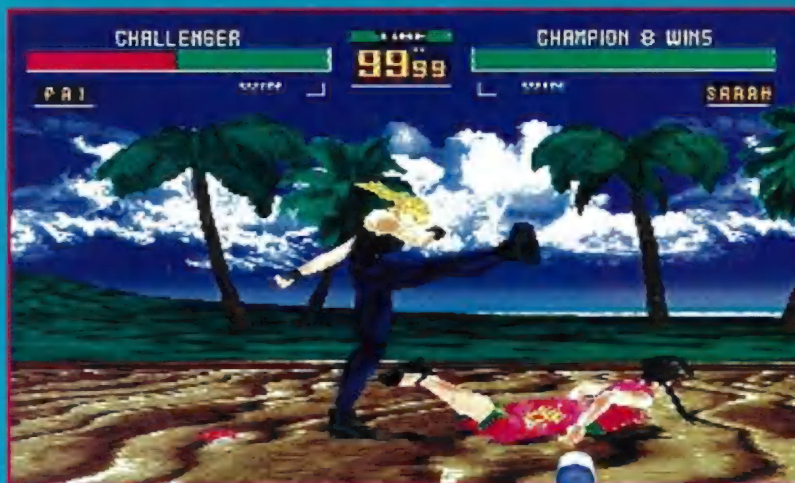
AVIS

aïe, aïe, aïe!



SPY

J'ai craqué! Je ne tiens plus en place! Je suis sur les fesses! Ça vous va, ou vous voulez que je précise que les graphismes sont d'une qualité irréprochable, que les animations sont fluides, que la profondeur de jeu a été travaillée à l'extrême et que Virtua Fighter premier du nom est transcendé comme rarement un jeu l'avait été par une suite? Au niveau de la jouabilité, tous les combattants ont hérité de nouveaux coups spéciaux, de nouvelles projections ou de la possibilité de réaliser des "contre-attaques". Lion, le petit Frenchie, et Shun, le poivrot, apportent un nouveau style de combat, moins brutal, tout en finesse. D'ailleurs, vous n'êtes pas ici pour vous délecter de la violence d'un Tekken, Virtua Fighter 2 s'apprécie pour ses subtilités, ses ruses, ses stratégies, et son gameplay irremplaçable. Le travail de l'AM2 frise la perfection, et VF 2 supplanterait presque la version arcade avec toutes ses options. Et là, je dis: "bravo!"



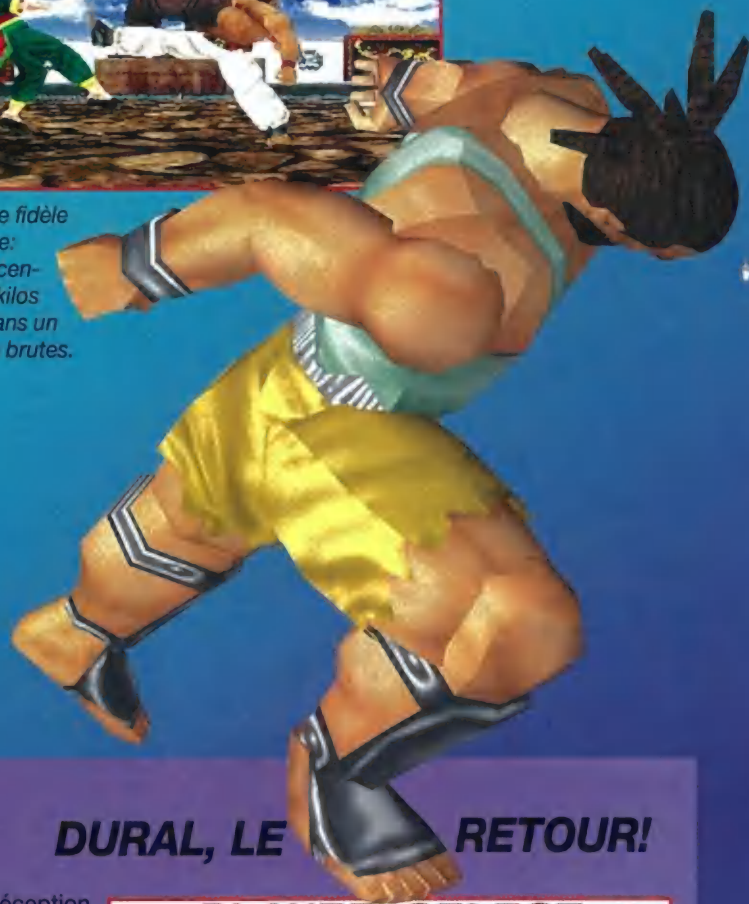
C'est bien un combat de nanas! Vas-y, Sarah, tape dans les côtes avec tes talons aiguilles!



CONSOLES + 78



Jeffry reste fidèle à lui-même: quelques centaines de kilos de fureur dans un monde de brutes.



DURAL, LE RETOUR!

Petite déception, le boss de Virtua Fighter 2 n'est autre que Dural, ce machin tout moche qui tape très, très fort. Au moins, le tip pour jouer Dural marche encore. Mais quand on le rencontre en fin de jeu, c'est une autre affaire: le combat a lieu sous l'eau, et les mouvements sont ralentis!

... et vous pourrez jouer avec Dural, la friteuse du futur!

PLAYER SELECT 17



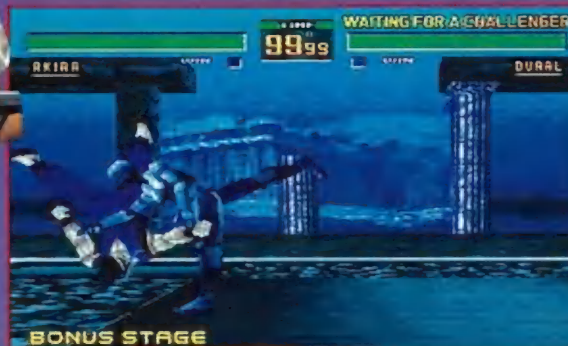
AKIRA



PROFILE

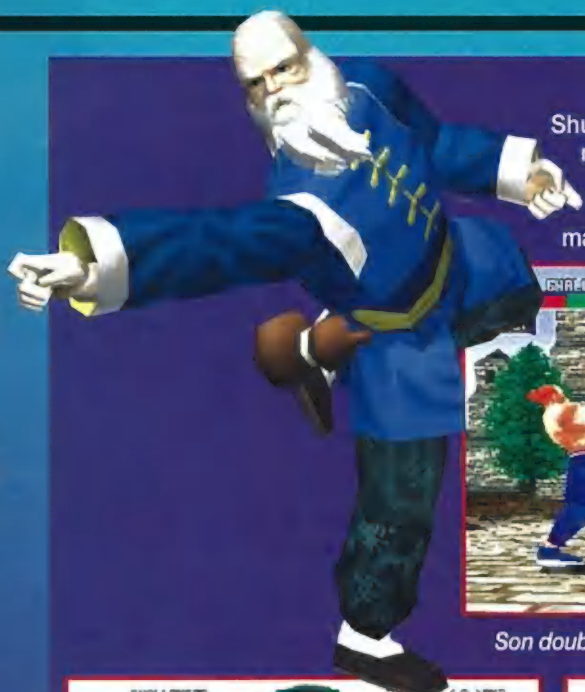
Name	Akira Yuki
Country	Japan
Birthday	September 23, 1968
Sex	Male
Job	Kung fu teacher
Blood type	O
Hobby	Kung fu

Sur cet écran, faites: Bas, Haut, Droite, A + Gauche...



Voici le niveau final sous l'eau.

REVIEW



SHUN

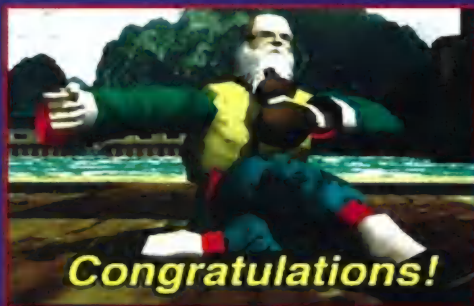
Shun est un petit nouveau. En fait de petit nouveau, il est vieux et alcoolique, mais cela ne l'empêche pas d'être fichtrement souple, rapide et très surprenant. Bien maîtrisé, il devient un combattant redoutable.



Son double coup de poing vrillé calme tout le monde!



J'appelle ça le "coup de pied du scorpion". Qui dit mieux?



Après la victoire, rien de tel qu'une bonne petite bière!

LION

Cocorico! Le personnage le plus fun est français! La preuve: il s'appelle Lion Rafale. Ils ont une imagination folle, ces Japonais! Pour un peu, ils l'auraient prénommé "Coq Camembert" ou "Baguette Champagne"! Portnawak! Enfin, au moins il a un style génial et il tape dur.



Il fauche ses adversaires comme les blés, crévindiou!



Fourbe et traître comme il se doit, il grimpe sur son adversaire pour lui déchirer le nez. C'est le French Kiss!



Lion a une énorme... allonge!

Virtua Fighter 2

© 1995 SEGA. All Rights Reserved

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: VARIABLES
CONTINUES: INFINIS
SAUVEGARDE: NON

PRESENTATION 90%

Rien à voir avec le premier Virtua Fighter. D'ailleurs, l'intro le prouve bien!

GRAPHISMES 96%

Décors et personnages sont en haute résolution. A part les scintillements, tout est nickel.

ANIMATION 90%

Un poil plus rapide et c'aurait été parfait! Quelques bugs sans importance en arrière-plan.

MUSIQUE 85%

On aime ou pas. Les mélodies collent moins bien à l'action que dans Samurai Shodown III.

BRUITAGES 91%

Toujours aussi convaincants. Pas vraiment réalistes, mais ils remplissent bien leur rôle.

DURÉE DE VIE 95%

A deux, Virtua Fighter 2 est indémodable. Le choix des tactiques de combat est très vaste.

JOUABILITÉ 94%

Presque tous les mouvements sont simples à réaliser. Ce jeu est un modèle de jouabilité.

INTERET 96%

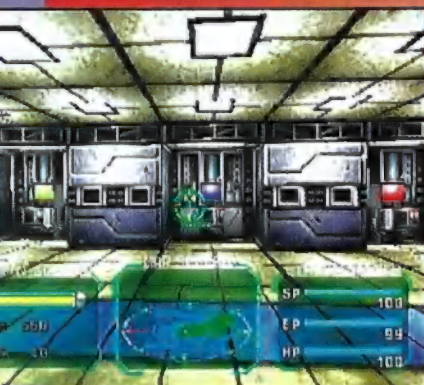
Aussi beau qu'intéressant, Virtua Fighter 2 nous fait redécouvrir la Saturn... et c'est vraiment très impressionnant!



Les mines flottantes sont d'une importance primordiale. En les plaçant contre certains murs, elles permettent de le faire exploser et ainsi de laisser apparaître des passages secrets.

QUESTION DE LOGIQUE

La plupart des énigmes que l'on rencontre dans Kileak the Blood 2 requièrent un minimum de réflexion. On retrouve, comme dans le précédent épisode, des interrupteurs de couleur mais également des signes particuliers à afficher dans un certain ordre... Voici, par exemple, ce qu'il faut faire dans le premier niveau.



Devant vous, trois interrupteurs de couleur: un rouge, un jaune et un bleu.



Dans la même pièce, vous apercevrez un plan du niveau dont certaines pièces sont de la même couleur que les interrupteurs. Pour ouvrir ces portes, il suffit de positionner tous les interrupteurs sur la couleur de la porte à ouvrir.



La porte rouge est ouverte. Un conseil, ouvrez d'abord la rouge, puis les deux portes bleues. Finalement, ouvrez la porte jaune qui se trouve au deuxième sous-sol.



Cette carte porte des signes qu'il faudra reproduire sur les interrupteurs d'une salle du deuxième sous-sol du premier niveau. Cela fait, un coffre contenant une nouvelle carte magnétique s'ouvrira.

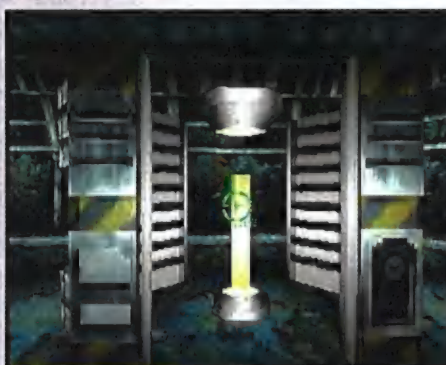
KILEAK THE B REASON IN MA



Nombreux sont ceux qui se sont cassé les dents sur Kileak the Blood. Pas le temps de s'acheter un dentier ni d'aller chez le dentiste, voici déjà la suite du premier épisode. Graphismes peaufinés, énigmes variées, nouvelles armes... préparez le Polydent.

Ce nouvel épisode débute à South Base en 2038, soit vingt-sept ans après la première aventure. Un virus, que les scienti-

fiques appellent le Gigary Virus, a décimé une grande partie de la population mondiale. Déjà, l'Amérique du Sud ne compte plus aucun habitant. Pour enrayer ce fléau, il suffirait d'un exemplaire sain d'ADN humain afin de pouvoir cultiver un antivirus. Cet exemplaire est entre les mains de Mickael Baifuros, le fils du héros du premier épisode. Gardé précieusement



Les bornes de recharge vous permettent de faire le plein d'énergie.

dans South Base, il est convoité par les forces du Mal, qui veulent le détruire. Votre rôle consistera donc à protéger la base de toute intrusion étrangère. Le sort de l'humanité est entre vos mains. Kileak the Blood 2 est certainement l'un des jeux les plus beaux que la Playstation connaisse. Placage de texture sur tous les points du décor mais également sur chacun des ennemis, images de synthèse à profusion de grande qualité et énigmes coriaces confèrent à Kileak the Blood 2 un plaisir de jeu intense.

AVIS

kilouik!



NIIICO

Kileak the Blood 2 est l'une des rares suites qui se révèle plus intéressante que le premier épisode: le jeu est encore plus beau, il est plus rapide qu'auparavant et les ralentissements ont disparu. La difficulté qui faisait un peu défaut dans Kileak 1 a été considérablement rehaussée. A la différence du premier jeu, sachez aussi qu'il est possible maintenant d'emprunter des ascenseurs car les niveaux se déroulent sur plusieurs étages. Les

ennemis sont plus rapides, plus importants, plus dangereux et n'apparaissent pas systématiquement aux mêmes endroits du labyrinthe à chaque nouvelle partie. Kileak the Blood 2, c'est comme Jacques, c'est du tout bon!



BLOOD 2 DNESS

LES NIVEAUX 2 ET 3

Dans ces deux niveaux, aussi passionnants que le premier, les énigmes vous donneront du fil à retordre. Vous arpenterez les fondations de South Base. Les lieux sont humides et infestés de robots destructeurs en tout genre. Avancez pas à pas. Prudence est mère de sûreté.



Avant de commencer les niveaux 2 et 3, une séquence magnifique en images de synthèse nous est présentée.



Les couloirs forment de véritables labyrinthes dans lesquels il ne fait pas bon se perdre.



Le troisième niveau est quasiment identique au précédent, à cela près que certaines parties du plafond se sont écroulées et que de nouveaux boyaux sont apparus.

AVIS

oui!

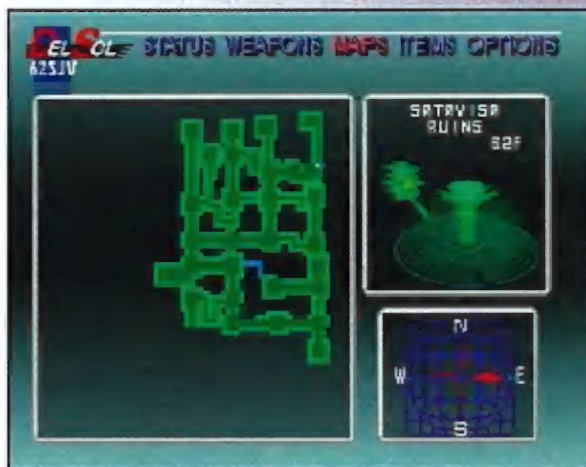


SPY

Et encore un test exclusif, un! Et pas des moindres... Kileak 2 est en effet beaucoup plus abouti que le premier épisode. Les graphismes ont été peaufinés à l'extrême (je n'ai jamais vu une intro si léchée!) et les ennemis ne sont plus confinés à des places prédéfinies. De plus, les niveaux sont plus longs que dans le premier épisode, et les armes ont considérablement gagné en puissance et en diversité. Dans son genre, Kileak 2 est un petit bijou et l'ambiance est parfaitement stressante. Seul petit reproche, les sauvegardes ne s'effectuent qu'à la fin de chaque niveau; des bornes en milieu de niveau auraient été bienvenues. Mais qu'à cela ne tienne, je suis convaincu que Kileak 2 va faire un malheur...



Les boss, tout comme dans Kileak the Blood 1, sont généralement d'une taille imposante.



A tout instant de la partie, afin de correctement s'orienter, il est possible d'afficher la carte du niveau dans lequel vous évoluez.

PLAYSTATION EXCLUSIF REVIEW

KILEAK, THE BLOOD 2 Reason in Madness

ÉDITEUR: S.C.E.
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: FÉVRIER
PRIX: F

SHOOT'EM UP/ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: -
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 96%

Des images de synthèse à n'en plus finir et d'une qualité exempte de tout reproche.

GRAPHISMES 95%

Mapping de texture sur tous les points des décors et des ennemis. C'est magnifique!

ANIMATION 93%

Votre robot peut maintenant courir. Les ralentissements du premier épisode ont disparu.

MUSIQUE 80%

Les thèmes sont peu nombreux et d'une qualité plutôt moyenne dans l'ensemble.

BRUITAGES 92%

Ils sont de la même trempe que ceux de Kileak the Blood, c'est-à-dire d'un très bon niveau.

DUREE DE VIE 91%

La difficulté a été sérieusement rehaussée. De longues heures de jeu en perspective.

JOUABILITE 90%

Malgré les très nombreux boutons à utiliser, le maniement de votre robot est aisé.

INTERET 93%

Kileak the Blood 2 est excellent. Graphiquement superbe, le jeu propose des énigmes coriaces et une durée de vie importante.

NEO GEO REVIEW

Réputé pour la perfection de ses jeux, SNK trouve encore le moyen d'améliorer chaque année ses meilleurs titres. A force, ça en devient frustrant, tous ces jeux de baston déments. C'est vrai, quoi!

Et notre porte-monnaie, dans tout ça?

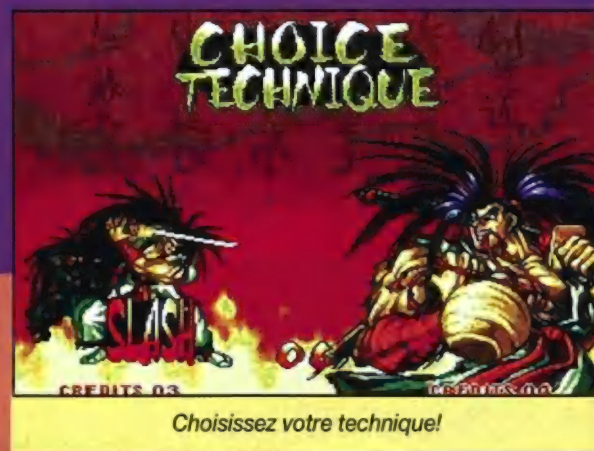
Samurai Shodown III a fait l'effet d'une bombe sur le stand Consoles+ au Multimedia World Show (ex-Supergames). Prêté par la boutique Espace 3, il a attiré en quelques minutes plus de foule que sur le stand voisin durant les cinq jours qu'a duré le salon. Deux raisons à ce franc succès: le jeu est fantastique, et le stand voisin en question était une auto-école avec deux simulateurs bidon et des matrones pour jouer les hôtes. Trêve de mondanités, entrons dans le vif du sujet. Par rapport à son illustre prédécesseur, SS III apporte bien évidemment son lot de nouveautés. Il y a désormais trois boutons pour l'arme et un pour les pieds, des Furies ont été ajoutées, on peut désormais esquiver et même se glisser derrière l'adversaire. Les combats deviennent ainsi beaucoup plus fins et tactiques. Douze combattants, dont quatre inédits, sont à votre disposition. Certains personnages de SS II sont malheureusement passés à la trappe, dont la regrettée Charlotte, qu'affectionnait beaucoup le Panda (c'est bizarre, mais le Panda adore choisir les filles dans les jeux de baston, si, si, je vous jure!). C'est un peu surprenant, et on espère que SNK ne les a pas gardés en réserve pour un Samurai Shodown Special ou Perfect. Faut pas nous prendre pour des vaches à lait, non plus! Heureusement, tous les "anciens" disposent de nouveaux coups spéciaux et on peut choisir entre deux styles de combat: Burst ou Slash. Suivant le style, les coups spéciaux varient et, parfois, même les Furies sont différentes. Mais on ne peut pas pour autant dire que la distinction du style de combat multiplie par deux le nombre de combattants. Même si, dans certains cas, la différence est visible (Nakoruru est accompagnée de son aigle en mode Slash et d'un loup en Burst), les personnages restent globalement identiques dans la plupart des cas. Samurai Shodown III a fait néanmoins de grands progrès par rapport à son prédécesseur.

SAMURAI SHODOWN



EFFET DE STYLE

Une des grandes innovations de Samurai Shodown III réside dans le choix d'une technique de combat. Selon la technique choisie, Slash ou Burst, votre combattant dispose de coups spéciaux différents et parfois même d'une Fury différente. C'est un moyen comme un autre de diversifier les tactiques de jeu sans ajouter de combattants. On aurait quand même bien aimé quelques personnages supplémentaires.



AVIS

oui!



MARC

La Neo Geo reste la console reine des jeux de baston. SNK n'a cessé d'améliorer ses jeux au fil des années avec des rééditions proches de la perfection. Alors, bien sûr, on se pose toujours la même question: est-ce que ça vaut vraiment le coup d'acheter SS III si on a déjà le deuxième? La réponse est "oui!". Il y a suffisamment de nouveautés et d'innovations pour justifier l'achat du CD.

Mais, en ce qui concerne la cartouche, ça dépend bien évidemment de vos finances. Mais je sais que les vrais fondus des jeux de baston trouveront un moyen de se procurer Samurai Shodown III. Il est vraiment éclatant, même s'il n'est pas aussi technique qu'un KOF 95.



SAMURAI SHODOWN III

TM
© SNK 1995

NEO GEO

REVIEW



Le boss de Samurai Shodown III est redoutable.



Kyoshiro est un bon choix... pour les professionnels.



Gaira est le bourrin du jeu. Vous avez remarqué? C'est l'ancien niveau de Nicotine!



Les zooms sont toujours aussi efficaces.



Amakusa n'est plus un boss: il fait partie des douze personnages de base.



Nakoruru fait partie des rescapées du dernier épisode, pour le plus grand plaisir de Spy, qui, lui aussi, adore jouer les filles dans les jeux de baston.

AVIS

oui!



SPY

Voilà la baston comme je l'aime: les coups sont hyper violents, les persos débordent de puissance, et on a l'impression d'être un autre homme une fois devant son pad. Les graphismes collent toujours parfaitement à l'ambiance et on découvre enfin, et avec quelle délectation, le vrai niveau de Haohmaru (inspiré de l'intro de Samurai Shodown II). Quand Marc veut bien s'arrêter de hurler que "c'est d'la triche!", on peut même se rendre compte que la

musique et les bruitages sont toujours aussi grandioses. Bref, comme d'habitude, SNK nous a pondu un jeu avec la maîtrise qu'on lui connaît: des esquives, des contres pour renvoyer les projectiles, des Furies... et quelque 280 méga de pure plaisir. On ne m'enlèvera pas de la tête que SNK est maître en la matière, et qu'il a de ce fait encore de beaux jours devant lui, et d'excellents jeux à nous offrir...

REVIEW

FURAX!

En bas de l'écran, une jauge mesure l'état de nervosité de votre personnage. Si elle atteint son maximum, vous pourrez exécuter une Fury. Une bonne technique consiste à s'énervier tout seul en appuyant sur les boutons A, B et C en même temps.



Haohmaru se "charge" pour remplir sa jauge au maximum.



La Fury de Kyoshiro est à la démesure de son talent!



La Fury de Galford est plus impressionnante en Burst.



Comme toujours, on peut croiser le fer. Et si, par excès de maladresse, on perd son épée, on peut toujours bloquer celle de son adversaire avec les mains!



Hanzo se téléporte, laissant une bûche à sa place.



Haohmaru est capable de tuer son adversaire en trois coups. Son niveau est magnifique.



ÉDITEUR: SNK
DISTRIBUTEUR: BIG BEN
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: 1

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 8
CONTINUES: 4

PRESENTATION 92%

Toujours aussi claire, informative et belle. On commence à avoir l'habitude avec SNK.

GRAPHISMES 93%

Somptueux, et particulièrement le décor de Haohmaru. La Neo Geo tient bien la route.

ANIMATION 91%

Les zooms sont impeccables! L'animation ralentit très peu, et on cherche les défauts.

MUSIQUE 92%

Divin, simplement divin! Si tous les jeux pouvaient bénéficier d'aussi belles mélodies...

BRUITAGES 90%

Ils n'ont rien à envier aux bruitages de cinéma. Un seul conseil: le volume à fond!

DUREE DE VIE 91%

Avec le choix des deux techniques de combat, on peut varier énormément les styles de jeu.

JOUABILITE 93%

Tous les personnages obéissent au doigt et à l'œil. Et, si vous n'y arrivez pas, n'allez pas critiquer le paddle.

INTERET 93%

Fidèle à sa réputation de Rolls Royce des consoles, la Neo Geo s'enrichit d'un autre jeu de baston fantastique. Mais jusqu'où iront-ils?

SAMOURAI

- JEUX, VIDEO, GOODIES

42, rue de Maubeuge 75009 Paris

Tel : (16-1) 42 81 95 10

- AIR SOFT GUNS, GARAGE KITS

42bis, rue de Maubeuge 75009 Paris

Tel : (16-1) 42 80 29 49

- MANGAS, JAPANIMATION

44, rue de Maubeuge 75009 Paris

Tel : (16-1) 42 81 00 44

- EROTIQUE

44, rue de Maubeuge 75009 Paris

Tel : (16-1) 42 81 00 40

Samourai Région Parisienne

- MARIMATH

8, rue du Mail 91600 Savigny s/orge

Tel : (16-1) 69 05 57 82

- KATIKA

2, avenue Jean-Jaurès 91210 Draveil

Tel : (16-1) 69 42 41 41

- JAPAN PLAYERS

24, rue Mouthon 91380 Chilly Mazarin

Samourai Normandie

- SHOGUN

16, rue de l'Union 27300 Bernay

Tel : (16) 32 45 92 17

Samourai Rhone-Alpes

- TOKYO BABYLONE

37, rue du M^l Leclerc 69800 Lyon St Priest

Tel : (16) 72 28 03 02

- SUMO

18, rue du Teste du Bailler 38200 Vienne

Tel : (16) 74 78 02 43

Samourai Languedoc Roussillon

- MUSASHI

3, rue du Four des Flammes

34000 Montpellier

Tel : (16) 67 60 76 83

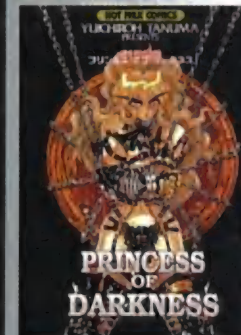
Samourai Toulouse

- TETSUO

Centre Cial St Georges (passage St Jérôme, Galerie Windsor)

12, rue Fontvieille - 31000 TOULOUSE

À PARAÎTRE EN VF



METAL HUNTERS

TENCHI MUYO

PRINCESS OF DARKNESS

OGENKI CLINIC Vol.2

36 15 GOODIES
2,23 Fr / Min

DEJA DISPONIBLE

69 Fr

AD POLICE

CAMMY X

DARK WIRBEL

CONSPIRACY

VPC PARIS

Tel : (1) 53 21 01 54

OK

GROSSISTE

Tel. (16-1) 69 52 40 40

REVIEW

Après un premier épisode génial sur MCD - LA meilleure vente du support outre-Manche -, voici que débarque la suite des aventures de Thunderhawk sur Saturn. Sonnez, trompettes! Core Design s'est une nouvelle fois collé au développement et n'a pas lésiné sur les moyens.



Au programme ce soir: cuirassés en entrée, colonne de chars en plat de résistance, et convoi de l'ONU à protéger en dessert. Vous l'aurez compris, la trentaine de missions disponibles vous proposera un éventail de situations assez large: protection, annihilation, passage en force, sauvetage, j'en passe et des meilleures. Au début du jeu, huit destinations sont proposées. Dans chacune d'elles, vous devrez accomplir de trois à cinq missions, de plus en plus difficiles. Dans tous les cas, l'éradication pure et simple de la totalité de l'artillerie ennemie (qu'elles soit serbe, chinoise, russe ou irakienne...) ne sera pas un luxe car votre avancée en grade dépendra de vos performances, sachant que plus vous vous élevez dans la hiérarchie, plus grande sera la quantité d'armes dont vous disposerez. A propos d'armement, sachez qu'il en existe de nombreux types. De la bombe "Anti-Run" aux missiles à tête chercheuse, vous n'aurez que l'embarras du choix. Reste à bien sélectionner ces armes au départ, en fonction de vos missions. Quant au maniement, il est extrêmement riche: vous pourrez monter ou descendre avec deux boutons différents, pivoter grâce aux boutons de vue, accélérer en pressant la croix directionnelle vers le haut ou encore changer d'armes et tirer grâce à deux autres boutons. Attention, vous allez en baver...

AVIS

oui zzzz!



SPY

Derrière les coups les plus fumants, on trouve souvent Core Design. Ce coup-ci est à marquer d'une pierre blanche. Inconditionnel du premier épisode, j'en ai retrouvé avec ravissement tous les ingrédients dans un jeu encore plus hallucinant: animation plus rapide, fenêtre de visualisation en plein écran, commentaires en français parlé, bonne durée de vie, décors superbes, réalisation irréprochable (hormis le clipping)...

Même si la prise en main n'est pas évidente, une fois que vous vous serez un peu familiarisé avec la bête, votre dextérité vous étonnera vous-même. Reste que, comme à l'accoutumée, nos chers développeurs donnent dans le manichéisme bête et brutal: d'un côté, les bons (les Américains), de l'autre, les méchants (Serbes, Chinois, Russes ou Irakiens). Une vision pour le moins étriquée... Enfin, c'est un jeu, et ce jeu est fichtrement génial!

MISSIONS POSSIBLES!

Le monde est le théâtre de conflits incessants et vous êtes le seul à pouvoir faire quelque chose. Les huit destinations principales sont sélectionnables dès le début et se divisent chacune en trois, quatre ou cinq sous-missions; c'est dans la dernière mission que vous rencontrerez un boss. Il est impératif de choisir vos armes en fonction de vos objectifs. Détruire un pont à la mitrailleuse n'est pas franchement aisé. Une fois que vous aurez compris ce principe et que vous saurez diriger votre hélicoptère, plus rien ne vous arrêtera.



Choisissez l'une des huit destinations...

FIRESTORM THUNDERHAWK



Votre mission en Bosna (sic) vous amenera à escorter des camions de l'ONU. Pour ce faire, détruisez les batteries sur le bord des routes.

A chaque fois que vous détruirez des tanks ou certains objectifs, vous aurez le plaisir de voir s'enfuir ses occupants. Vous n'allez pas cracher sur une petite chasse à l'homme?



REVIEW

HISTOIRE D'INTRO...

La mise en condition est plutôt réussie: dès l'intro, vous comprendrez que votre principale mission consiste à détruire tout ce qui ressemble à un ennemi. Par ailleurs, sachez que les doublages en français ont fait l'objet d'un louable effort, d'autant plus méritoire que de nombreux commentaires viennent agrémenter la boucherie.

Vous sélectionnez vos armes en fonction de la mission qui vous est confiée.

Une fois sur place, il vous faudra impérativement détruire les cibles principales (les points rouges sur votre carte).

R M
K Z

CODE NAME : TH3/2
FULL SPECIFICATIONS
VERSION V-2.5

0.633/20
0.633/20

0.633/20

0.633/20



Non seulement il vous faut détruire des objectifs au sol, mais, dans les airs, nombre d'hélicos et autres Mig' vous donneront du fil à retordre.



La vue intérieure donne un champ de vision des plus étriqués.



Parmi les trois angles de vue proposés, la vue intermédiaire est la plus jouable.

AVIS

oui!



MARC

Cela fait des années que j'attendais un simulateur d'hélicoptère digne de ce nom sur console. Thunderhawk 2 comble toutes mes espérances, et plus encore... Rien n'a été négligé, comme le prouve le pavé de notes ci-joint. Vous pouvez vous balader sans contrainte et établir différentes stratégies des plus intéressantes. L'action est diablement soutenue et le maniement de l'hélico est aussi sensible que précis. Par ailleurs, sachez qu'il n'y a aucune différence entre les versions Saturn et Playstation: pas de jaloux! En fait, j'ai beau chercher, je ne trouve pas de défauts à ce jeu, si ce n'est la complexité des mots de passe. Core Design signe un chef-d'œuvre, et un chef-d'œuvre accessible à tous, qui plus est... Et puis avec les trente missions, on a le temps de voir venir (ce qui n'est pas le cas d'un Warhawk, par exemple)...



PLAYSTATION

Au début de chaque mission, un petit tour de votre propriété est de rigueur.

Vous disposez de trois types de bombes différentes, de roquettes, de missiles à tête chercheuse, etc.: le choix des armes est conséquent.



PLAYSTATION

Chaque mission vous obligera à détruire des objectifs stratégiques. Pour les connaître, appuyez sur Start et dirigez-vous vers les points rouges.



SATURN

Tirez sur tout ce qui bouge, même ce qui marche.



SATURN

SATURN, PLAYSTATION, MÊME COMBAT!

Les versions Saturn et Playstation de Firestorm, Thunderhawk 2 sont en tous points identiques. De ce fait, les notes que vous trouverez dans le tableau sont valables pour ces deux versions. En neuf mots comme en cent, le jeu est excellent sur les deux supports.



SATURN

"Rest in peace, Guy..."

REVIEW



ÉDITEUR: CORE DESIGN
DISTRIBUTEUR: US GOLD
DISPONIBILITÉ: FIN JANVIER
PRIX: D

SIMUL'ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION **91%**

Intro de qualité et présentation des missions en français et à l'oral, pliiize!

GRAPHISMES **93%**

3D mappée partout et superbe réalisation de la quincaillerie ennemie. Les décors changent d'un pays à l'autre.

ANIMATION **90%**

Une vitesse raisonnable pour une réalisation qui ne subit aucun ralentissement.

MUSIQUE **65%**

Beaucoup trop basse par rapport aux bruitages, et aucune option ne permet d'y remédier.

BRUITAGES **90%**

Très réalistes mais beaucoup trop forts: c'est vite abrutissant. Le doublage est correct.

DUREE DE VIE **95%**

Les missions sont très différentes, la difficulté bien dosée, et ce sur trente missions!

JOUABILITE **95%**

Huit boutons et quatre directions sont utilisés. Faites preuve de coordination.

INTERET **94%**

Dans son genre, Firestorm est ce qui se fait de mieux. Prenant, magnifiquement réalisé et long, très long... Une référence.



OUVERTURE

D'UN NOUVEAU*

GAME'S

au centre commercial AUCHAN PLEIN SUD - Montpellier - Perols

GAME'S
Catalogue
gratuit dans
tous les magasins
GAME'S*

REVENDEURS, rejoignez la chaîne des magasins GAME'S Tél : 39 56 08 38

GAME'S
LE PLUS GRAND
CHOIX DE JEUX

* ouverture début janvier 1996

VELIZY 2
Centre Commercial
Tél. : 34 65 18 81

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. : 39 55 19 20

ST QUENTIN YVELINES
Espace St Quentin
Tél. : 30 57 13 43

CERGY 3 FONTAINES
Centre Commercial
Tél. : 30 75 95 42

LILLE
Grand Place
Tél. : 20 13 92 92

VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial
Tél. : 50 20 86 06

AMIENS
Centre Com. Halles de
Beffroi Tél. : 22 91 73 33

PARIS - VINCENNES
28, avenue du Chateau
Tél. : 43 98 29 29

CAGNES-SUR-MER
7, Boulevard de Kennedy
Tél. : 93 22 55 21

* sauf Cagnes sur Mer

SATURN REVIEW

Le meilleur jeu de baston en arcade et en deux dimensions débarque sur Saturn! Autant vous dire que c'est une révolution puisque, jusqu'à présent, il n'y avait pas véritablement de client sérieux sur cette bécane.

X-Men est un jeu de baston qui met en scène les héros du célèbre comic américain et quelques-uns de leurs ennemis! Vous pouvez choisir un des dix personnages proposés pour jouer contre la console ou contre un pote. Mais, dans un cas comme dans l'autre, vous ne pourrez sélectionner ni Magnéto, ni le Fléau. Six boutons servent à doser la puissance de vos coups de poing ou de pied sur trois degrés différents, et il est possible d'enchaîner une dizaine de coups! Originalité: à la fin d'un combat, si vous conservez le même personnage, le nombre maximal de Combos que vous avez réalisés lors du combat précédent est affiché à l'écran. Une barre correspondant à votre énergie se remplit au fur et à mesure du combat. Lorsqu'elle à moitié pleine, vous pouvez décocher un nouveau coup assez puissant; à son maximum, c'est une Fury: votre combattant donne alors le meilleur de lui-même. Il est possible avant chaque partie de choisir un mode de garde automatique. Vous n'aurez donc plus besoin de rester en arrière pour parer les coups... mais ce mode est disponible uniquement pendant un round! Eh non, X-Men n'est pas destiné aux petits joueurs. Lorsque vous appuyez deux fois de suite dans la même direction assez rapidement, votre personnage se met à courir. Par ailleurs, vous pouvez exécuter une parade en l'air, comme dans World Heroes Perfect. Avant chaque combat en mode Versus, il vous est possible de choisir votre décor de jeu, mais tous défilent assez rapidement, au rythme d'un bandit manchot. La plupart de ces décors sont "évolutifs", c'est-à-dire qu'ils ne sont pas fixes: dans la salle des Dangers par exemple, le plancher s'écroule... Les bruitages sont très réalistes et fort bien échantillonnés. Hormis Colossus, qui est un toc, tous les autres combattants sont de véritables killers.

Pour pratiquer ce hit authentique, pensez, si vous en avez les moyens, à acheter un bon pad, bien résistant et un peu plus précis que le modèle de base: votre plaisir n'en sera que plus grand.

AVIS

Panda + d'or



PANDA

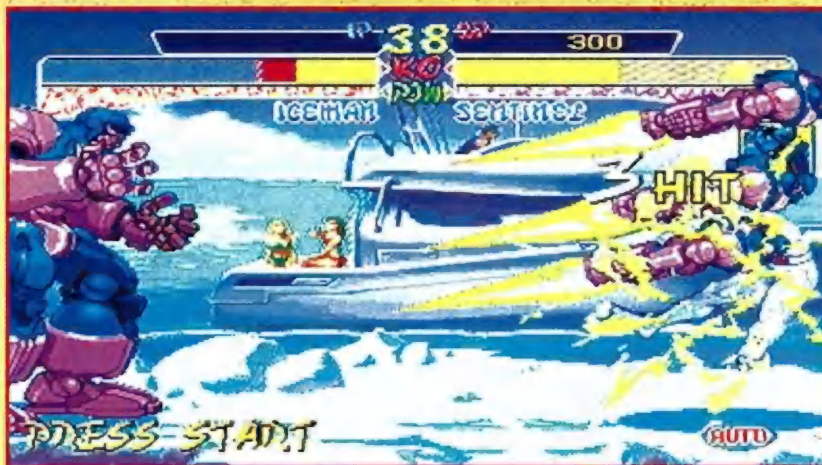
rapide, maniable, toutes qualités qui font un grand jeu de baston. C'est un coup de cœur total!

Avant d'allumer la console, j'ai été pris d'une angoisse... Et si ce jeu venait encore allonger la longue liste des jeux sur Saturn qui sont corrects mais qui auraient dû être excellents? J'ai pris mon courage à deux pattes, et ai découvert un jeu de baston... fantastique! X-Men risque d'être à la Saturn ce que Street Fighter fut à la Super Nintendo. Marc et moi, nous nous sommes insultés, charriés, et énormément amusés! X-Men est beau, hyper



CONSOLE + D'OR

Tornado se lance à l'attaque!



Le mode Automatique est affiché en bas à droite de l'écran.

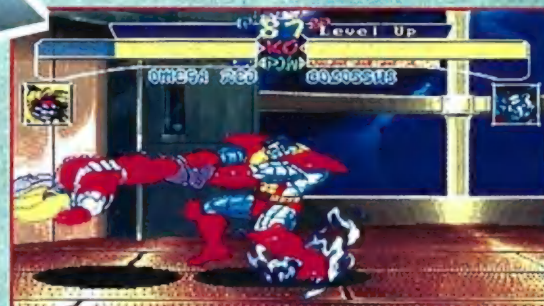
Iceberg est un combattant redoutable.



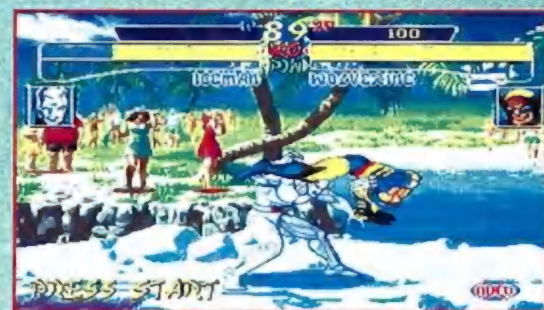
SATURN REVIEW

LES PROJECTIONS

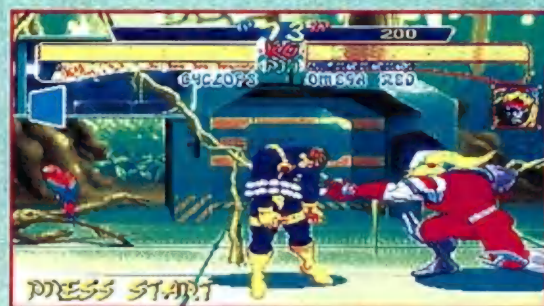
Comme dans tout bon jeu de baston qui se respecte, il est possible de projeter ses adversaires. Et comme toutes les bonnes choses, il ne faut pas en abuser.



Colossus fait une prise de catch!

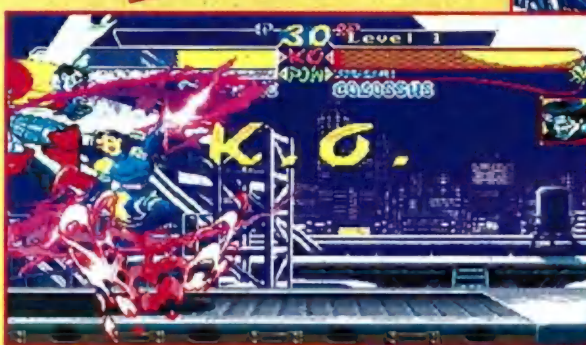


Serval est une vraie brute...

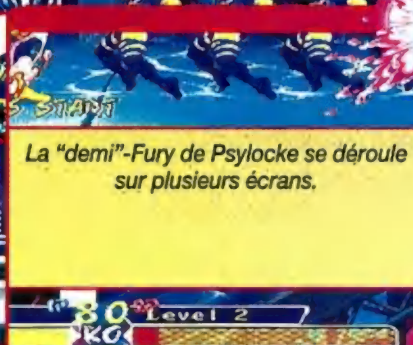


Omega Red peut choper son adversaire de loin grâce à ses tentacules.

La jauge se décompose en plusieurs niveaux.



Le Dragon Punch de Psylocke.



La "demi"-Fury de Psylocke se déroule sur plusieurs écrans.



Le Fléau est un bourrin de première, et j'avoue ne pas avoir encore réussi à le battre... Ça ne saurait tarder.

AVIS

fantastique!



MARC

Avec X-Men, Capcom prouve qu'il est au meilleur de sa forme. Il n'était a priori pas aisé de rendre toute la fureur et la puissance des super-héros de Marvel dans un jeu de baston (en l'occurrence excellent). Avec les super-sauts, les combats deviennent par moments très aériens, et on peut trouver des enchaînements de folie. Grâce à une grande liberté de mouvement et une panoplie de coups spéciaux à la fois très complète et fidèle à la BD, X-Men est X-tra fun. Il n'y a rien à redire sur ce jeu de baston, au gameplay à la fois technique et instinctif. J'achète les yeux fermés et je vous conseille vivement d'en faire autant, que vous soyez un pro ou un débutant.

DOUBLE FURY



Lorsque la barre est à moitié remplie, ou encore lorsqu'elle est à son maximum, il est possible de faire une Fury.

Le Samouraï d'argent est électrique!



Colossus se prend pour une fusée.



Omega Red laisse ses tentacules se déchaîner.



La rafale optique de Cyclope s'échappe de sa visière à pleine puissance.

SERVAL

Tout le monde l'adore. Ce héros est toujours à la limite de la folie. En plus, dans ce jeu, c'est un bourrin de première, et il vaut mieux ne pas se retrouver en face de lui.

Une petite pirouette pour la formel



Il peut choper ses adversaires même dans les airs.

Serval en mauvaise posture.

SATURN

REVIEW



ÉDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: INFINIS
SAUVEGARDE: -

PRESENTATION 82%

Pas de superbe dessin animé, mais un menu d'options clair.

GRAPHISMES 95%

Les sprites sont magnifiques, les décors à tomber par terre... un chef-d'œuvre.

ANIMATION 97%

L'animation est d'une rapidité époustouflante! Et si je vous disais qu'en plus elle est fluide...

MUSIQUE 91%

Les mélodies sont très entraînantes et donnent du son cœur à l'ouvrage.

BRUITAGES 93%

Ils sont un peu forts par rapport à la musique, mais carrément excellents.

DURÉE DE VIE 97%

C'est un des rares jeux de baston qu'on ne finit pas en deux heures. A deux, c'est l'éclate totale!

JOUABILITÉ 95%

Les coups spéciaux sortent sans aucun problème et on peut enchaîner des Mega-Combos.

INTERET 97%

Meilleur jeu d'action sur Saturn, meilleur jeu de baston sur consoles 32 bits, il fait partie de ceux qui marquent l'histoire d'une console!

N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT

PLAYSTATION

CONSOLE 2099 F



NEUF

JOYPAD COMMANDER 149 F
MEMORY CARD 169 F
LOADED 349 F
VIEW POINT 349 F
ROAD RASH 349 F
PRIMAL RAGE 349 F
FIFA SOCCER 96 349 F

WORMS 349 F
WING COMMANDER 3 349 F
DOOM 349 F
POWER SERVE 349 F
THEME PARK 349 F
JOHN MADDEN FOOT 96 349 F
AGILE WARRIOR 349 F

OCCASIONS

RIDGE RACER 249 F
TOHSHINDEN 249 F
WIPE OUT 249 F
RAPID LOADED 249 F
KILEAK THE BLOOD 249 F
RAYMAN 299 F
STREET THE MOVIES 299 F
JUMPING FLASH 299 F

STARBLADE X 299 F
AIR COMBAT 299 F
DISC WORLD 299 F
LEMMINGS 3D 299 F
CYBER SLEED 299 F
TOTAL ECLIPSE 299 F
NBA JAM T.E. 299 F
STRIKER 299 F
X-COM 299 F
RAIDEN PROJECT 299 F
DESTRUCTION DERBY 299 F
TEKKEN 299 F
CONSOLE PSX JAP 2099 F
STARBLADE JAP 149 F
DRAGON BALL Z JAP 299 F
ARC THE LAD JAP 299 F
FORMATION SOCCER JAP 299 F
PRIME GOAL JAP 349 F

SATURN

CONSOLE 2290 F
+ DAYTONA



NEUF

JOYPAD EXPLORER 129 F
MORTAL KOMBAT 3 349 F
SEGA RALLY 349 F
FIFA SOCCER 96 349 F
VIRTUA FIGHTERS 2 349 F
VIRTUA RACING 349 F

OCCASIONS

VIRTUAL FIGHTER 99 F
CLOCK WORK KNIGHT 149 F
DAYTONA USA 199 F
VIRTUA FIGHTER REMIX 199 F
VICTORY GOAL 199 F
PANZER DRAGON 249 F
ROBOTICA 249 F
SHINOBI X 249 F
VIRTUA HYDLIDE 249 F
BUGS 249 F
CLOCK WORK NIGHT 2 249 F
RAYMAN 299 F
NHL HOCKEY 299 F
THEME PARK 299 F
STREET FIGHTER THE MOVIES 299 F
PEBBLE BEACH GOLF 299 F

VENTE EN GROS
SUR LES JEUX
D'OCCASION ET
NEUFS FRANÇAISE

REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS

TEL :

(1) 44 07 04 61

FAX :

(1) 43 29 42 15

SUPER NINTENDO

CONSOLE 379 F

JOYPAD SUPER NINTENDO 69 F
STARWING 69 F
STREET FIGHTER II 69 F
BLAZING SKIES 99 F
HOME ALONE 99 F
DINO DINI SOCCER 99 F
KICK OFF 99 F
PILOT WING 99 F
FIRST SAMURAI 99 F
SUPER TENNIS 69 F
FIGHTING SPIRIT 99 F
SUPER SOCCER 99 F
POPULOUS 99 F
GHOULS' N GHOSTS 99 F
SUPER ALESTE 99 F
SPINDIZZY 99 F
SUPER R-TYPE 99 F
MORTAL KOMBAT 99 F
ALIEN 3 99 F
SYNDICATE 99 F
BATMAN RETURNS 99 F
TINY TOON 99 F
STREET FIGHTER 2 TURBO 99 F
F ZERO 99 F
EQUINOX 149 F
INDIANA JONES 149 F
TECMO NBA BASKETBALL 149 F
MAGICAL QUEST 149 F

RISE OF THE ROBOTS 149 F
DRAGON 149 F
ADDAMS FAMILY 149 F
NBA JAM 149 F
ACTRAISER 2 149 F
FLASHBACK 149 F
DAFFY DUCK 149 F
MR NUTZ 149 F
SUPER BOMBERMAN 199 F
SKYBLAZER 199 F
UTOPIA 199 F
MICKEY MANIA 199 F
SAILORMOON 199 F
NBA JAM T.E. 199 F
SUPERMAN 199 F
HULK 199 F
SPARKSTER 199 F
WARLOCK 199 F
STREET RACER 199 F
STUNT RACE 199 F
ERIC CANTONA 199 F
SUPER METROID 199 F
LES SCHTROUMPPFS 199 F
MYSTIC QUEST 199 F
ZELDA 149 F
DONKEY KONG COUNTRY 149 F
SUPER MARIO KART 149 F
FIFA SOCCER 249 F

NHL HOCKEY 95 249 F
DRAGON BALL Z 249 F
LOST VIKING 249 F
WOLFENSTEIN 3D 249 F
THE FIREMEN 249 F
MORTAL KOMBAT 2 249 F
TURN & BURN 249 F
LEMMINGS 2 249 F
SUPER R-TYPE 3 249 F
ROCK & ROLL RACING 249 F
KICK OFF 3 249 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE 249 F
RETURN OF THE JEDI 249 F
DEMONS CREST 299 F
CANNON FODDER 299 F
EART WORM JIM 299 F
LIVRE DE LA JUNGLE 299 F
ROI LION 299 F
INDY CARD NIGEL MANSELL 299 F
V-BALL 299 F
VAL D'ISERE CHAMPION 299 F
SUPER STREET FIGHTER 299 F
SUPER STAR SOCCER 299 F
SAMOURAI SHODOWN 349 F
ADDAMS FAMILY VALUES 349 F
SECRET OF MANA 349 F
TIME OF ILLUSION 349 F
BATMAN & ROBIN 349 F

MEGADRIVE

CONSOLE 249 F

JOYPAD MEGADRIVE 49 F
CABLE PERITEL MD 99 F
TRANSFORMATEUR 99 F
SONIC 49 F
STREET OF RAGE 49 F
TURTLES FIGHTERS T.N.M.T 69 F
NBA SHODOWN 69 F
MEGA SWIV 69 F
FERRARI GRAND PRIX 69 F
THUNDER FORCE IV 99 F
WINTER OLYMPIC 99 F
MICKEY MANIA 99 F
FLASH BACK 99 F
ACME ALL STARS 99 F
MR NUTZ 99 F
ALADDIN 99 F
LEMMINGS II 99 F
KICK OFF 3 99 F
BUBSY II 99 F
FIFA SOCCER 95 99 F
SONIC & KNUCKLES 99 F
PITFALL 149 F
F1 149 F
NBA JAM T.E. 149 F
GUNSTAR HEROES 149 F

DESERT STRIKE 149 F
NBA JAM 149 F
ANOTHER WORLD 149 F
STREET OF RAGE II 149 F
TURTLES FIGHTERS T.N.M.T 149 F
NBA SHODOWN 149 F
MEGA SWIV 199 F
FERRARI GRAND PRIX 199 F
THUNDER FORCE IV 199 F
WINTER OLYMPIC 199 F
MICKEY MANIA 199 F
FLASH BACK 199 F
ACME ALL STARS 199 F
MR NUTZ 199 F
ALADDIN 199 F
LEMMINGS II 199 F
KICK OFF 3 199 F
BUBSY II 199 F
FIFA SOCCER 95 199 F
SONIC & KNUCKLES 199 F
PITFALL 249 F
F1 249 F
NBA JAM T.E. 249 F
GUNSTAR HEROES 249 F

DRAGON'S FURY 249 F
LES SCHTROUMPPFS 249 F
MEGA TURICAN 249 F
ROAD RASH II 249 F
MORTAL KOMBAT II 249 F
LANDSTALKER 249 F
JOHN MADDEN 95 249 F
NHL 95 249 F
POWER DRIVE 249 F
STARGATE 249 F
NBA LIVE 95 249 F
JUNGLE STRIKE 249 F
EARTH WORM JIM 249 F
ROI LION 249 F
ASTERIX LE POUVOIR 299 F
JUDGE DREED 299 F
SOLEIL 299 F
URBAN STRIKE 299 F
SONIC 3 299 F
SUPER STREET FIGHTER 299 F
STREET RACER 299 F
BATMAN & ROBIN 299 F
SHINING FORCE II 299 F
LA LEGENDE DE THOR 299 F
VIRTUA RACING 299 F

3DO

1290 F

MAD DOG MAC CREE 99 F
QUARANTINE 99 F
SHOCK WAVE 99 F
BURNING SOLDIER 99 F

WING COMMANDER 99 F
SEWER SHARK 99 F
DRAGON REVENGE 99 F
MICROCOSM 99 F

WAY OF WARRIOR 99 F
ALONE IN THE DARK 99 F
HELL 149 F
IMMERCARNARY 149 F
JURASSIC PARK 149 F
STARBLADE 149 F
REBEL ASSAULT 149 F
MONSTER MANOR 149 F

NOVA STORM 149 F
JOHN MADDEN 149 F
SUPREME WARRIOR 149 F
NIGHT TRAP 149 F
TOTAL ECLIPSE 149 F
OFF ROAD INTERCEPT 149 F
THEME PARK 199 F
SALYER 199 F

FIFA SOCCER 199 F
HORDE 199 F
SUP STREET FIGHTER 249 F
SAMOURAI SHODOWN 249 F
ROAD RASH 249 F
NEED FOR SPEED 299 F
RETURN FIRE 299 F
WING COMMANDER 3 299 F

JAGUAR

549 F

JOYPAD 149 F
CRES. GALAXY 149 F
DRAGON 149 F
RAIDEN 149 F
CHECKERED FLAG 149 F
DINO DUDES 199 F
KATSUMI NINJA 199 F

WOLFENSTEIN 199 F
CLUB DRIVE 199 F
IRON SOLDIER 199 F
SENSIBLE SOCCER 249 F
VAL D'ISERE 249 F
AL VS PREDATOR 299 F
CANNON FODDER 299 F

HOOVER STRIKE 299 F
SYNDICATE 299 F
THEME PARK 299 F
RAYMAN 299 F
BURN OUT 299 F

NEO GEO CD

1590 F

JOYPAD NEO GEO 149 F
ART OF FIGHTING 149 F
SAM SHODOWN 149 F
KING FIGHTER 94 149 F
ART OF FIGHTING 2 199 F
TOP HUNTER 199 F
FAT FURY SPECIA 199 F

BASEBALL STAR 2199 F
SIDE KICKS 2 199 F
ALPHA MISSION 2199 F
FATAL FURY 3 199 F
STREET HOOP 249 F
MUTATION NATION 249 F
SAM SHODOWN 2 249 F

VIEWPOINT 249 F
WORD HEROES 2 249 F
SAVAGE REIGN 299 F
A D KOMBAT 299 F
KARNOV'S REVENGE 299 F
NINJA COMMANDO 299 F
KING FIGHTER 95 349 F

GAME BOY

CONSOLE 179 F
1 JEU

CASTLEVANIA 69 F
POP UP 69 F
STAR WARS 69 F
DUCK TALES 69 F
GARGOYLES 69 F
DOUBLE DRAGON 69 F
GREMLINS 2 69 F

MARIO LAND 69 F
BATMAN 69 F
CHOPFLIFTER 2 69 F
BATTLE TOAPS 69 F
ASTERIX 69 F
BUBBLE GHOST 69 F
PRINCE OF PERSIA 69 F

TALES SPIN 99 F
F1 RACE 99 F
MARIO LAND 2 129 F
MORTAL 2 129 F
STAR GATE 149 F
ZELDA 149 F

GAME GEAR

CONSOLE 299 F
1 JEU

AX BATTLE 69 F
SHINOBI 2 69 F
DRAGON CRYSTAL 69 F
CHUCK ROCK 69 F
TERMINATOR 69 F
DONALD DUCK 69 F
SERIAL ASSAULT 69 F
PENGO 69 F

NINJA GAIDEN 69 F
SONIC 2 99 F
ROBOCOP VS TERM 99 F
GLOBAL GLADIATOR 99 F
CHUCK ROCK 2 99 F
CASTLE OF ILLUSION 99 F
MONACO 6P 2 99 F
LION KING 149 F
STAR GATE 149 F

TAZ MANIA 99 F
KLAX 99 F
CASTLE OF ILLUSION 99 F
MONACO 6P 2 99 F
LION KING 149 F
STAR GATE 149 F

NEC - NEC CD

349 F

JOYPAD NEC 39 F
POWER ELEVEN 99 F
TOY SHOP BOYS 99 F
VIGILANTE 99 F
BOMBER MAN 129 F
STREET FIGHTER 2 149 F
FORMA SOCCER 149 F

FINAL BLASTER 149 F
ADVENTURE ISLAND 149 F
PC KID 2 149 F
BOMBER MAN 93 199 F
FATAL FURY 2 ACD 99 F
CONSOLE DUO-R1290 F
NEC PC GT 649 F

VALIS 2 CD 149 F
BRANDISH CD 199 F
LORD THUNDER CD 199 F
FAR EAST ENDENCD 249 F
STRIDER ACD 249 F
AD STALKER ACD 249 F
ET PLEIN D' AUTRES !!!



Avec **10 000 JEUX** de toutes sortes ... avec **PLEIN** de
NOUVEAUTES en OCCAZ ... **STOCK** un nom à **RETENIR !!!**

NOUVEAU
MAGASIN

15, rue des Ecoles - 75005 PARIS
(M) Jussieu - Cardinal Lemoine
☎ : (1) 46 33 07 83

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
(M) Cardinal Lemoine
☎ : (1) 44 07 04 61

MONTMARTRE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
(M) Raspail ou Vavin
☎ : (1) 43 35 32 10

BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont
de Sèvres
92100 BOULOGNE
(M) Marcel Sembat
☎ : (1) 46 21 19 92

GARE DU NORD
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
(M) Poissonnière ou
Gare du Nord
☎ : (1) 44 63 02 49

LA DEFENSE
71 av du Pr Wilson
92800 PUTEAUX
(M) RER La defense
☎ : (1) 49 06 96 08

**LIVRAISON
COLISSIMO**
en 24h ou 48h
Tous nos jeux d'occasion
sont testés et garantis

BON DE COMMANDE à renvoyer à



3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

REGLEMENT

- Carte bleue ☐
- N° carte bleue
- date d'expiration
- Mandat-lettre ☐
- Contre remboursement ☐
- Chèque ☐
- Signature

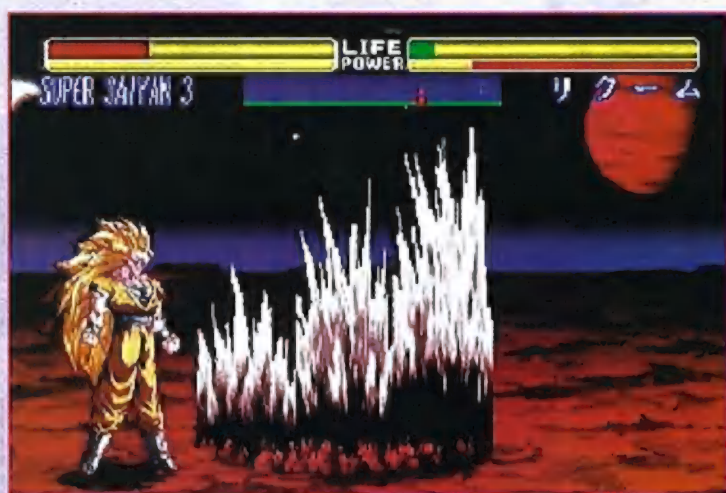
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tél :

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

CONSULES-01/98

SATURN REVIEW



Les sorts de magie sont visuellement très bien rendus.



Pour sélectionner les personnages, il faut appuyer sur les boutons X, Y ou Z du paddle.

DRAGON BALL Z

DBZ 3 existe maintenant sur les deux supports 32 bits, dont les capacités sont comparables, et le principe est le même dans les deux versions. Pourtant, la version Saturn est incontestablement meilleure... J'en connais qui regrettent déjà d'avoir cassé leur tirelire pour acheter une Playstation!

C'est dans la peau de vingt-sept personnages de la série que les joueurs pourront entrer. Et on retrouve évidemment les décors les plus célèbres de la série: la Kame-house, le temple du Temps, Namek, etc. La notice est illustrée de dessins de très bonne qualité. Lors d'une attaque spéciale

(Kamehameha, par exemple), on peut maintenant observer l'expression de l'adversaire: s'il contre, un sourire malicieux illuminera son visage; en revanche, s'il n'a pas eu le temps de réagir, quelques gouttes de sueur couleront le long de son visage apeuré. Par ailleurs, lorsqu'on attrape un concurrent, un changement de vue en pseudo-3D s'opère automatiquement – les capacités de la console sont donc convenablement exploitées. Lorsque vous êtes à terre, il vous est possible de frapper l'adversaire tout en vous relevant, un peu comme dans Tekken. Au chapitre des modes de jeu, vous pourrez choisir le tournoi

AVIS

oui, mais...



SWITCH

Bandaï semble avoir compris qu'il faut désormais placer la barre très haut pour parvenir à séduire les consommateurs. Cette version est plus intéressante que celle de la Playstation: les graphismes sont assez réussis, le rendu des coups spéciaux a fait l'objet d'un soin particulier, les enchaînements sont désormais aisément réalisables et nulle astuce n'est nécessaire pour qui veut profiter de la totalité des héros de la saga. Détail intéressant: un changement d'angle de vue s'opère lors des projections, ce qui confère à ces séquences un réalisme bienvenu à l'heure où la 3D est reine. Il s'agit donc sans conteste d'une version améliorée. Mais suffit-il d'améliorer une version moyenne pour obtenir un hit, sachant que, depuis que les premières adaptations de la série ont vu le jour, le jeu n'a guère connu de changement fondamental?



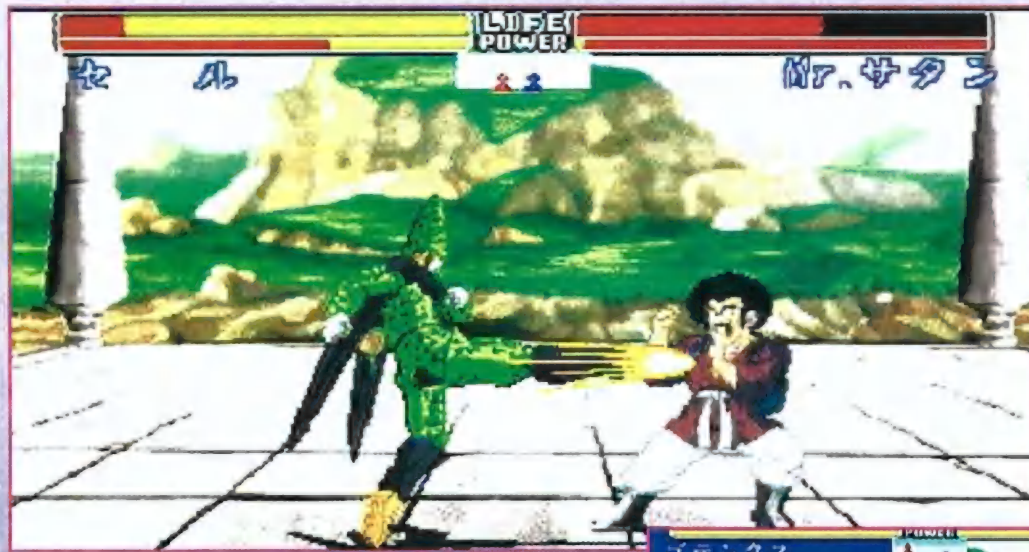
Le mode Tournoi est présent, comme dans les versions précédentes. Ici, les trois gagnants.

Dans le tournoi organisé par Satan, divers objets, comme de la dynamite ou des peaux de banane, sont lancés sur le ring.

SATURN REVIEW

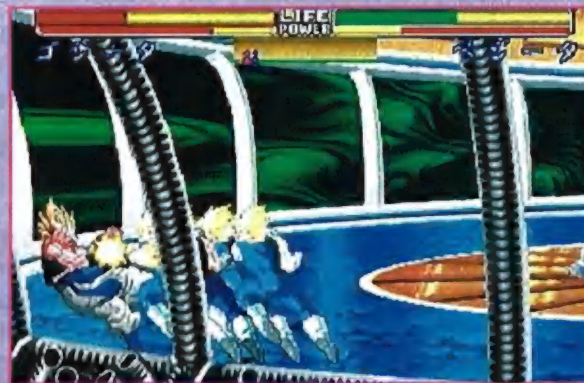


des arts martiaux, suivre le déroulement du scénario en combattant contre l'ordinateur, opter pour le mode Satan, dans lequel des objets de toutes sortes envoyés par Mister Satan "himself" jonchent le sol, ou encore vous lancer dans le Team Battle qui, comme son nom l'indique, vous permet de former des équipes de combattants. Dans certains décors, il est possible de monter sur des rochers, ce qui augmente l'intérêt de certains combats. Bref, pas mal d'innovations bienvenues qui, si elles paraîtront insuffisantes aux yeux des fans de jeu de baston, devraient combler les accros de DBZ.

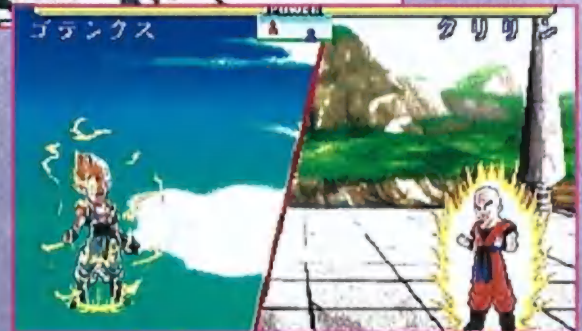


Cell met à mal Mister Satan, le prétendu sauveur de la Terre.

Sous la barre d'énergie, il y a la barre de pouvoirs psychiques, que l'on peut remplir en maintenant la pression sur les boutons A et B.



Gogeta contre Vegeta, voilà un combat assez surréaliste!



Tortue Géniale prépare un Kamehameha pour son disciple, le jeune Son Gokhu, perché sur son nuage supersonique.



Voilà une projection qui risque d'avoir des résultats douloureux pour Freezer.

AVIS

oui!



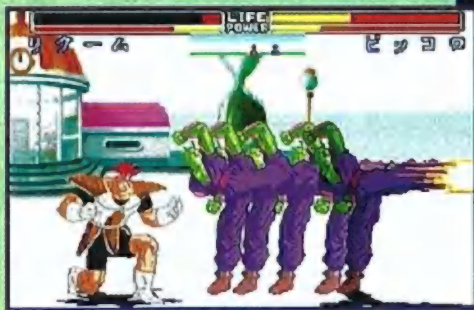
MARC

Alors que je ne suis pas un fan de la série télévisée et du manga, Dragon Ball Z sur Saturn m'a convaincu. Au moins, on ne pourra pas dire que mon avis n'est pas objectif! Ce jeu de baston est assez original, bien réalisé et les personnages sont suffisamment nombreux pour vous occuper de longues nuits blanches durant. Les programmeurs ont eu l'intelligente idée d'afficher les coups spéciaux durant les temps de chargement et il y a de petites animations sympa. Cette version Saturn a de meilleurs décors que la version Playstation, ce qui ne gâche rien. Alors, que vous faut-il de plus pour être convaincu? Des Meteor Smashes, peut-être? Pour ça, il faudra attendre les prochains numéros de Consoles+...

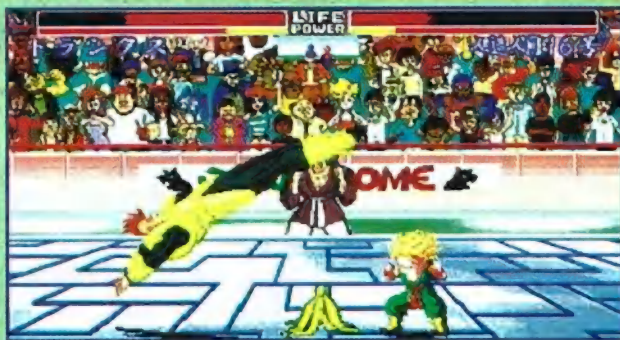
DE LA PLAYSTATION À LA SATURN, CE QUI CHANGE...

Comme je l'ai déjà dit, les différences entre les deux versions Playstation et Saturn sont plutôt nombreuses. Sur Saturn, dans certains décors, il est possible de monter sur des rochers, les graphismes sont considérablement plus jolis, on peut se relever d'une chute en frappant son adversaire, un mode dans lequel Satan pimenter les combats a fait son apparition, les coups spéciaux de votre personnage s'affichent lors du chargement d'un combat et, enfin, lors d'une projection, l'image effectue une rotation. Comme vous pouvez le constater, ça fait pas mal de changements, et c'est tant mieux.

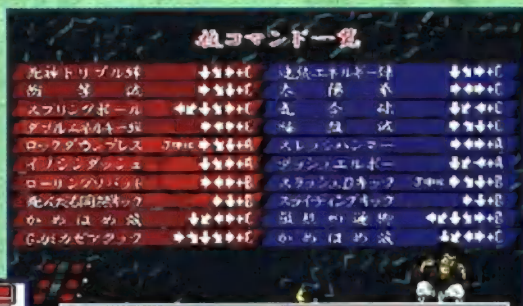
Lors du temps de chargement qui précède un combat, les coups spéciaux des personnages sélectionnés apparaissent.



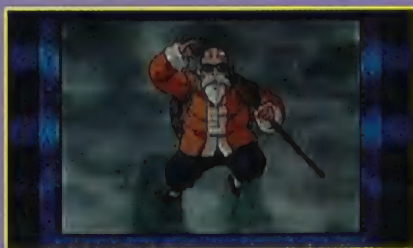
Quand un coup spécial est décoché, les personnages se démultiplient pour créer une impression de vitesse.



Il est possible de se relever tout en frappant l'adversaire, C16 et Petit Trunks s'en donnent à cœur joie dans le tournoi organisé par Mister Satan.



Dans certains niveaux, il est possible de monter sur les éléments du déco. Remarque: vous pouvez voir la réaction du combattant adverse...



SATURN

REVIEW



ÉDITEUR: BANDAI
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 9
CONTINUES: INFINIS

PRESENTATION 92%

Une petit dessin animé vous plonge dans l'univers "DBZ" et la notice est très bien illustrée.

GRAPHISMES 91%

Bien plus agréables que ceux de la version Playstation, mais pas au niveau de ceux d'un X-Men ou d'un Toshinden-S...

ANIMATION 92%

Les Kamehameha sont très impressionnants et les projections bien rendues.

MUSIQUE 91%

Les arrangements sont fort agréables.

BRUITAGES 94%

Nombreux, ils sont très fidèles au DA.

DUREE DE VIE 85%

Si les fans ne se lassent pas du style, inchangé depuis les débuts de DBZ sur console, tout va bien.

JOUABILITE 80%

Les manipulations pour les coups spéciaux sont assez aisées et les personnages répondent bien aux ordres.

INTERET 85%

Une version Saturn plus réussie que celle sur Playstation. On peut regretter que la recette demeure inchangée au fil des ans.

43 79 12 22



POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : (1) 43 79 12 22 - Fax : (1) 43 79 11 05

TOUTES LES NOUVEAUTÉS EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE
Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché.

**JEUX VF A
PARTIR DE 349 F**



PGA GOLF TOUR 96	369 F
ROAD RASH	369 F
WING COMMANDER 3	369 F
RIDGE RACER VF	369 F
ALIEN TRILOGY	369 F
VIEW POINT	369 F
PHILOSOMA	369 F
AIR COMBAT VF	369 F
WIPE OUT	369 F
DISCWORLD	369 F
THUNDERHAWK	349 F
TEKKEN	399 F
ALONE IN THE DARK 2	369 F
FIFA SOCCER 96	369 F
LONE SOLDIER	369 F
LOADED	349 F
THEME PARK	369 F
EXTREME SPORTS	349 F
TWISTED METAL	349 F
MORTAL KOMBAT 3	399 F
DESTRUCTION DERBY	369 F
DOOM	349 F
FADE TO BLACK	369 F

THE FIREMEN 2	399 F
DARKSTALKER	499 F
BEYOND ON THE BEYOND	599 F
NBA POWER	499 F
ALONE IN THE DARK 2	499 F
X-MEN	499 F
NAMCO COLLECTION	499 F
BOXING ROAD	499 F
STRIKER 96	499 F
HYPER FORMATION SOCCER	499 F
RIDGE RACER EVO.	499 F
STREET FIGHTER ZERO	549 F
TOSHINDEN 2	549 F
SIDE WINTER	499 F

EARTHWORM 2	449 F
KILLER INSTINCT	449 F
ISS DELUXE	449 F
DONKEY KONG 2	499 F
YOSHI ISLAND	499 F
M.KOMBAT 3	499 F

PILOTWINGS	99 F
ARME FATALE	99 F
GHOULS & GHOSTS	99 F
BLAZING SKIES	99 F
ROAD RUNNER	99 F
ADDAM'S FAMILY	99 F
KICK OFF	99 F
STARWING	99 F
COOL SPOT	129 F
SUPER TENNIS	129 F
JURASSIC PARK	129 F

KO BOXING	129 F	MYSTIC QUEST	199 F
WING COMMANDER	129 F	LOST VIKINGS	199 F
TORTUE NINJA	129 F	LEGEND	199 F
DRAGON'S LAIR	129 F	CAPT.COMMANDO	199 F
JOE ET MAC	129 F	HAGANE	199 F
SUPER SOCCER	129 F	RISE OF ROBOTS	199 F
CASTLEVANIA 4	129 F	CHAOS ENGINE	199 F
MORTAL KOMBAT	129 F	VOLLEY BALL	199 F
DOUBLE DRAGON	129 F	LEMMINGS 2	199 F
KING ARTHUR WORLD	129 F	SREET RACER	199 F
SUPER SWIV	129 F	NBA JAM TE	199 F
ALIEN 3	129 F	DONKEY KONG	249 F
NBA ALL STAR	129 F	EARTH WORM JIM	249 F
POPULOUS	129 F	SUPER STREET	299 F
BEST OF BEST	129 F	SUPER STAR OCCER	249 F
PRINCE OF PERSIA	129 F	FATAL FURY SPECIAL	249 F
DENNIS LA MALICE	129 F	PRIMAL RAGE	249 F
STAR WARS	129 F	MORTAL KOMBAT 2	249 F
SPACE ACE	129 F	SECRET OF MANA	299 F
AXELAY	129 F	SAMURAI SHOD.	299 F
BOB	149 F	ILLUSION OF TIME	349 F
STREET FIGHTER TURBO	149 F		
SKYBLAZER	149 F	IL EST RECOMMANDE DE	
GOOF TROOP	149 F	TELEPHONER AFIN DE	
MR NUTZ	199 F	CONNAITRE LA DISPONI-	
SHAQ FU	149 F	BLITES DES JEUX OCCA-	
MEGAMAN X	199 F	SIONS.	
FLASHBACK	199 F		

ADAPTATEURN UNIVERSEL	199 F
KING OF BOXING <i>PROMO !!</i>	299 F
BLUE SEED <i>PROMO !!</i>	299 F
SHINING WISDOM <i>PROMO !!</i>	299 F
THE D' DINNER	399 F
HANG ON 95	399 F
FORMULA ONE LIVE	399 F
HOKUTO NO KEN	499 F
GOLDEN AXE THE DUEL	399 F
DARK SAVIOR	449 F
TOSHINDEN S.	449 F
DRAGON BALL Z	499 F
LUNAR	449 F
ALBERT ODISSEY 2	449 F
STREET FIGHTER ZERO	489 F
DARKSTALKER	489 F

NBA JAM TE VF	399 F
FIFA SOCCER 96 VF	399 F
WING ARMS	399 F
MORTAL KOMBAT 2 VF	399 F
CARTE VIDEO CD JAP/ FR	1190 F
EA HOCKEY VF	399 F
WING COMMANDER 3	399 F
THEME PARK	399 F



→ 449 F
DISPO
V.JAP



→ 489 F
+ GUN
VER



→ 449 F
DISPO
V.JAP



→ 489 F
DISPO
V.US

M.KOMBAT 3	449 F
EARTHWORM 2	449 F
POWER RANGER	399 F
NBA LIVE 96	399 F
FIFA 96	399 F
PHANT.STAR 4	499 F
QUACKSHOT 2	449 F

→ CONSOLE MD
+ 2 JOY + 1 JEU 290 F

PHELIOS	99 P
WORLD OF ILLUSION	99 P
CASTLE OF ILLUSION	99 P
DAVID ROBINSON	99 P

ZOOZ	99 F	POWER MANGER	149 F
EUROPEEN SOCCER	129 F	ECCO THE DOLPHIN	149 F
CORPORATION	129 F	STREET FIGHTER 2'	149 F
BUBSY	129 F	GOLF	149 F
TAZMANIA	129 F	NHLPA 94	149 F
GOLDEN AXE 2	129 F	FIFA SOCCER	149 F
TEAM USA BASKET	129 F	NBA JAM	149 F
SONIC 2	129 F	FIFA 95	199 F
THUNDERFORCE 4	129 F	FLASHBACK	199 F
MORTAL KOMBAT	149 F	SPAKSTER	199 F
DICK TRACY	149 F	DRAGON	199 F
SHAQ FU	149 F	ALADDIN	199 F
DINO DINI SOCCER	149 F	EARTHWORM JIM	199 F
TALESPIIN	149 F	MORTAL KOMBAT 2	199 F
ALYSIA DRAGON	149 F	LEMMINGS 2	199 F
INDIANA JONES	149 F	ECCO 2	249 F
ETERNAL CHAMPIONS	149 F		
SONIC SPINBALL	149 F	IL EST RECOMMANDE DE	
WINTER OLYMPICS	149 F	TELEPHONER AFIN DE	
TEAM USA	149 F	CONNAÎTRE LA DISPONI-	
KING OF MONSTER	149 F	BILITES DES JEUX OCCAZ	
MEGA GAMES 2	149 F		

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

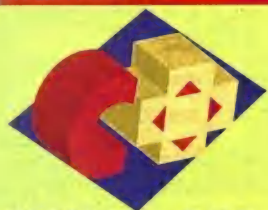
BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT		

NOM : _____ PRENOM : _____ TEL : _____
 ADRESSE : _____ CP : _____ VILLE : _____
 PAIEMENT : _____ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐
 CARTE BLEUE : ☐ DATE D'EXP : ./.
 POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE : _____

**Grand Destockage de jeux
3DO et NEO GEO CD
Prix Canon TEL**

SATURN REVIEW



CONSOLES + D'OR

Sega Rally est l'un des titres les plus prestigieux de Sega sur Saturn! C'est la bave aux lèvres et les pattes tremblantes que j'ai introduit le CD dans le lecteur de la console: que d'émotions...

Sega Rally est un des grands hits d'arcade de Sega. Cette course de voitures vous propose trois parcours différents: désert, forêt, montagne, avec une difficulté croissante, bien entendu! Pour pouvoir accéder au championnat du monde, il vous faudra arriver premier à la dernière des trois courses. Sachant que vous commencez chaque nouvelle course à la place à laquelle vous avez fini la course précédente. Pour vous entraîner sur le circuit de votre choix, vous disposez du mode Practice, ce qui se révélera nécessaire: si vous perdez en mode Championnat à la troisième course par exemple, il vous faudra recommencer les trois courses! Il vaut donc mieux se familiariser avec le tracé de la piste avant de se lancer dans la compétition. Un mode Time Attack est également disponible, dans lequel vous devrez tenter d'effectuer les meilleurs temps au tour, sachant que vous pouvez changer les réglages de votre voiture. Vous pouvez agir sur les amortisseurs, l'assistance du volant, le moteur. Cette option est la bienvenue, car vous n'avez le choix qu'entre deux bolides:

une Lancia et une Toyota, déclinée chacune en transmission automatique et manuelle. Deux vues différentes vous sont proposées: une vue subjective (depuis l'intérieur de la voiture) et une vue de derrière, légèrement surélevée. Élément original: il est possible de choisir la BGM correspondant à chaque course! En cas de "Game Over", il est possible de revoir la course grâce au mode Replay. La conduite est très différente de celle d'un Ridge Racer ou encore d'un Daytona. Dans Sega Rally, la maîtrise du dérapage est fondamentale pour garder sa trajectoire, et vous y aurez recours sans cesse, comme dans les courses de rally retransmises à la télévision. Pour contrôler un dérapage, contre-braquez tout en accélérant légèrement au milieu du virage, ce qui vous oblige à anticiper les virages très tôt. Si, à force de persévérance et d'entraînement, vous arrivez à finir en tête la troisième course, vous enchaînez directement sur la quatrième et dernière, la course du Lake. Le circuit est très sinueux et les dépassements y sont difficiles. Enfin, si vous finissez celle-ci en tête, une autre surprise vous attend!

SEGA RALLY



Mon temps intermédiaire est un peu moins bon que mon record!



Quoi qu'il arrive, cherchez à prendre la corde quand c'est possible.



Parfois, le temps imparti est écoulé. Mais grâce à la vitesse emmagasinée, votre bolide roulera encore sur quelques mètres... Parfois, cela suffit.

AVIS

oui!

Sega Rally est un des rares jeux d'arcade qui m'a fait vider avec plaisir mon porte-monnaie! J'appréhendais donc son arrivée sur Saturn: son adaptation serait-elle digne de l'arcade? Eh bien, je le clame haut et fort: il est beau, rapide, jouable, en un mot comme en mille excellent. Sega a réussi à faire une superbe conversion, d'un excellent niveau technique. L'impression de vitesse est bien rendue, on ne note aucun effet de clip-

ping, le son est nickel... Et, comme si ça ne suffisait pas, Sega a été plus loin: la version arcade a été améliorée: une course supplémentaire a été ajoutée et vous aurez de plus la possibilité de faire des réglages sur sa voiture. Même si votre portefeuille risque d'en souffrir un peu, bondissez sur le jeu tel le guépard sur l'antilope sauvage!

PANDA

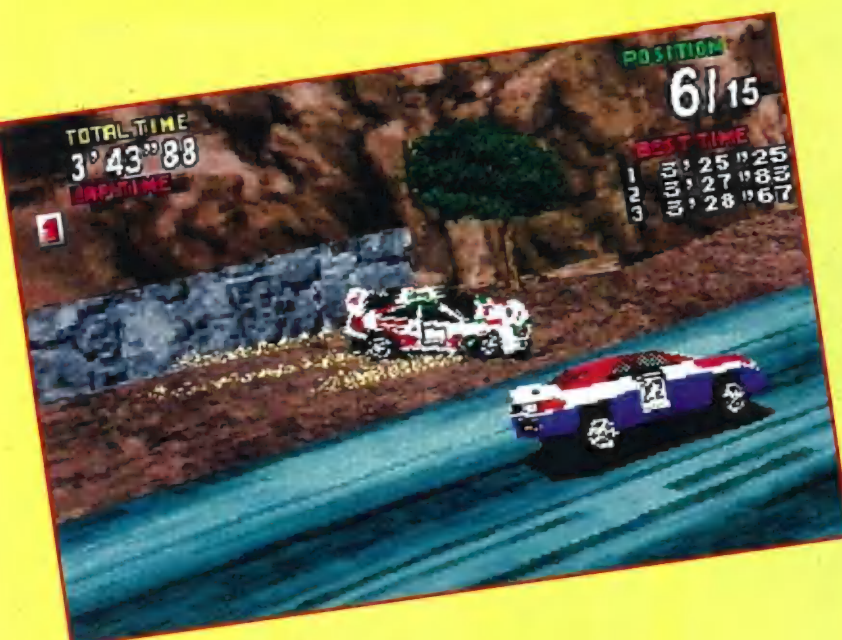
SATURN REVIEW



On peut choisir d'afficher le record au tour sur l'écran, ainsi que ses propres temps.



Trois courses pour être premier. C'est sur la deuxième que j'ai le mieux assuré (sept places gagnées).



Ce virage dans la troisième course est très méchant.

Le stock-car est à éviter, autant que faire se peut.

DEUX VUES POUR UN SEUL HOMME

Deux vues, cela peut paraître un peu léger, mais toutes deux sont jouables. Donc, pas de vue de garage!



Une vue pas très originale, de l'intérieur du bolide.



Je préfère cette vue-là, et Marc l'autre... A vous de voir.



SATURN REVIEW

AVIS



MARC

oui!

Autant vous prévenir tout de suite, je ne peux pas avoir un avis objectif sur Sega Rally, car il faut tenir compte du fait que je le préfère en arcade à tous ses concurrents, même Rave Racer (question de goût et de feeling). La conversion sur Saturn est tellement bonne que je ne pouvais qu'adorer. En plus, on peut personnaliser sa voiture et il existe un quatrième circuit et une voiture supplémentaire par rapport à l'arcade. Sega ne s'est pas

contenté d'une excellente conversion, ils ont optimisé le jeu pour augmenter sa durée de vie sur console. Excellent!



Le mode Replay est sympa.

LAKE

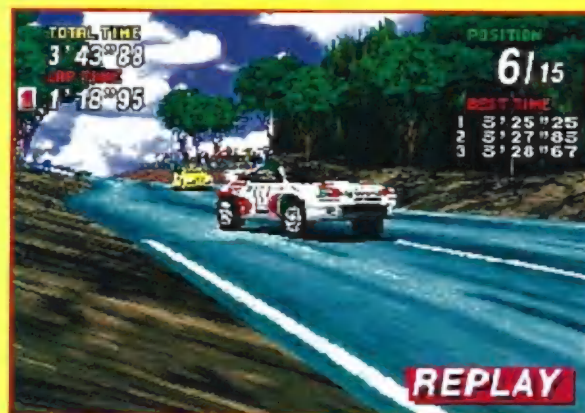


Pour rester en tête, n'hésitez pas à zigzaguer si vous avez perdu trop de vitesse.



Les sprites des spectateurs sont très fins!

Roue contre roue entre la Lancia et la Toyota!



A chaque check-point, on regagne quelques secondes permettant d'arriver jusqu'au suivant.



Vous auriez vu Marc se planter à chaque virage, pour un peu, on aurait dit Elvira au volant...



Le copilote vous annonce les virages à venir. Un panneau sur le circuit vous indique également, selon sa couleur, leur difficulté.

Lors du passage sous le tunnel, comme dans Ridge Racer, l'écho vous renvoie le bruit de votre moteur.



Plus que dix secondes pour arriver au check-point!

FINISH HIM

La dernière course est splendide. Mais, surtout, sa piste est très étroite et on enchaîne virage sur virage. Autant vous dire que, dans ces conditions, les dépassements ne sont pas souvent possibles.

Dans cette course au finish, tout s'est joué dans la dernière ligne droite.



Le Panda sur la première marche du podium!



La présentation du staff dure cinq bonnes minutes...



... au moins!

SATURN REVIEW



FIELD STREET OUTDOOR © SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1995

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

COURSE DE VOITURES
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: -
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 83%

Quelques tronçons de circuits en guise d'intro, et des menus d'options très complets.

GRAPHISMES 93%

Ce jeu est extrêmement beau, bien que certains éléments du décor ne soient pas très fins.

ANIMATION 97%

La voiture est une vraie fusée. Aucun ralentissement dans l'animation, fluide et sans bavures!

MUSIQUE 91%

Quelques bons morceaux un peu techno, qu'on peut sélectionner pour chaque course.

BRUITAGES 90%

Les digitalisations vocales sont de qualité, et l'on peut régler le niveau sonore de la musique!

DURÉE DE VIE 96%

Votre humble serviteur n'a toujours pas réussi à finir premier...

JOUABILITÉ 95%

Passé le temps de prise en main de la voiture, c'est impeccable!

INTÉRÊT 96%

Du bon boulot: une réalisation technique impeccable pour un jeu dont l'intérêt n'est plus à démontrer... C'est Noël!

Super Nintendo

→ SUPER GAME BOY

199 F

90 MINUTES SOCCER	449,00	MORTAL KOMBAT 3	479,00
BATMAN FOR EVER	299,00	NBA GIVE N GO	449,00
DIRT RACER	299,00	NBA LIVE 96	399,00
DOOM	499,00	NFL QUARTERBACK 96	449,00
DRAGON BALL Z 3 : L'ULTIME MENACE	489,00	NHL 96	399,00
DONKEY KONG II	499,00	PRIMAL RAGE	299,00
EARTHWORM JIM 2	399,00	REVOLUTION X	389,00
EURO PRIME GOAL	449,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FIFA SOCCER 96	399,00	SUPER TURRICAN 2	349,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	SPIDERMAN TV	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		STAR GATE	249,00
SOCCER DE LUXE	449,00	SUPER BOMBERMAN 3	399,00
JOHN MADDEN 96	449,00	SUPER MARIO WORLD II	499,00
JUDGE DREDD	299,00	THEME PARK	399,00
KILLER INTINCT	499,00	THOMAS BIG HURT	449,00
LOBO (EUR)	469,00	TIME COP	399,00
MEGAMAN X2	489,00	TINTIN AU TIBET	499,00
MICKY ET MINNIE	299,00	WORMS	369,00
MICROMACHINE 2	399,00	WRESTLEMANIA	399,00

Genial !!!

- NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :
PRIX 99 F → AVEC UN JEU ACHETE : 49 F
→ AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT



Promos

MICKEYMANIA	169,00	MARIO IS MISSING	99,00
ACTRAISER 2	199,00	MARKO'S MAGIC FOOTBALL	149,00
CANNON FODER	199,00	MEGAMAN X	199,00
CLAYMATE	99,00	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
DAFFY DUCK	99,00	MICRO MACHINES	199,00
DINO DINNIS SOCCER	129,00	NBA JAM TE	199,00
DOUBLE DRAGON 5	99,00	SAILOR MOON R	99,00
EQUINOX	149,00	SHAQ FU	99,00
F1 POLE POSITION	199,00	STUNT RACE FX	199,00
GOOF TROOP	129,00	SUPER BC KID	199,00
HAGANE	199,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER KICK OFF	99,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER METROID + GUIDE	199,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SUPER PUNCH OUT	199,00
JUNGLE STRIKE	249,00	SYNDICATE	149,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	TINY TOON	129,00
LEGEND	149,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	199,00
LEMMINGS 2	199,00	VORTEX	99,00
LE RETOUR DU JEDI	199,00	WARLOCK	149,00
LORD OF THE RING	199,00	ZOMBIES	99,00

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATER BACK 96 (EUR)	399,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	349,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	299,00	NHLPA 95 (EUR)	199,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	389,00	PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	199,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	299,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	349,00	SPIROU (EUR)	399,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	249,00	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	STREET RACER (EUR)	349,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	299,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	399,00	SYNDICATE (EUR)	199,00
LOBO (EUR)	449,00	THEME PARK (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	429,00	THOMAS BIG HURT	399,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	TOTAL FOOTBALL (EUR)	349,00
NBA JAM T.E (EUR)	199,00	URBAN STRIKE (EUR)	249,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00	WRESTLEMANIA (EUR)	349,00
NBA LIVE 96 (EUR)	369,00		

- ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
→ AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
→ AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT
- ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
→ AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

Super NES USA

→ SUPER NES USA

+ Prise péritel
+ 1 manette 690 F

BREATH OF FIRE 2	499,00
CHRONO TIGGER	549,00
EARTH BOND + GUIDE	495,00
FINAL FANTASY 3	499,00
KING ARTHUR THE KNIGHTS	299,00
ROBOTREK	399,00
SAMOURAI SHOWDOWN	399,00
SECRET OF EVERMORE	499,00
SECRET OF THE STAR	449,00
SOUL BLAZER II : ILLUSION OF GAIA	299,00
TETRIS 2	199,00



Promos

LE ROI LION	99,00
PRINCE OF PERSIA	99,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	99,00
WARIO WOODS	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

Megadrive



Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	129,00
BUBSY (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	169,00
DEMOLITION MAN (EUR)	199,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
DRAGON (EUR)	149,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	149,00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
SONIC & KNUCKLES (EUR)	199,00
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
VIRTUA RACING (EUR)	349,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	599,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00



Promos

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (aventure)	399,00
FATAL FURY SPECIAL	249,00
RAMNA 1/2 4	149,00
SPACE ACE	99,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU
799,00

GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
RED ALARM	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Accessoires

- 2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F
- SUPER ADVANTAGE ASCII 149 F
- MANETTE ASCII 99 F
- ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE 395 F
- ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F
- ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE 199 F

SUPER GAME MAGE → 379 F

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	69 F
10 à 16	99 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 4	20 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F

CASSETTES VIDEO FRANCAISE

N° 1 à 11 → 99 F

DRAGON BALL LE FILM → 99 F

Sega 32 X

→ SEGA 32X +
VIRTUA FIGHTER 990 F

COSMIC CARNAGE	199,00
DOOM	199,00
NBA JAM TE	199,00
SPACE HARRIER	199,00
STAR WARS	199,00
SUPER MOTOCROSS	199,00
VIRTUA FIGHTER	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	199,00
WWF RAW	199,00

STRASBOURG

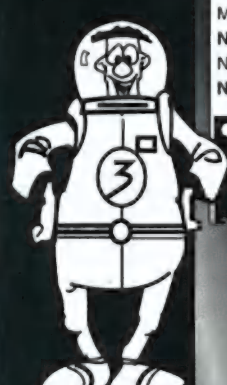
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

Games

ESPACE 3



PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG

6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

3DO

- 3DO PAL FZ10 + ALONE IN THE DARK (français) + TOTAL ECLIPSE 1.990 F
→ 3DO PAL FZ10 + GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK 1.990 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANÇAISE) 299,00	IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE 199,00	ROAD RASH 349,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF) 369,00	JOYPAD 6 BOUTONS 199,00	SAMPLER 2 10 DEMOS 79,00
BATTLE SPORT 369,00	JOYPAD PANASONIC 249,00	→ TEST MEMOIRE 15 mn 79,00
BLADE FORCE 349,00	KILLING TIME 349,00	SAMOURAI SHODOWN 299,00
BURNING SOLDIER 199,00	KING DOM : THE FAR REACHES 299,00	SEAL OF PHARAO 299,00
CANON FODDER 199,00	LOST EDEN 299,00	SHERLOCK HOLMES 199,00
CAPTAIN QUAZAR 369,00	MEGA RACE 249,00	SHOCK WAVE 199,00
CORPSE KILLER 199,00	MAGAZINE + DEMO 50,00	SHOCK WAVE : OP JUMP GATE 279,00
CREATURE SHOCK D 375,00	MICROCOSME 199,00	SPACE HULK 369,00
DAEDALUS ENCOUNTER 375,00	MINTEASER (ADULT) 279,00	SPACE PIRATE 199,00
DEMOLITION MAN 199,00	MYST 375,00	STAR BLADE 199,00
DOOM 369,00	NEED FOR SPEED 349,00	STAR FIGHTER 369,00
DRAGON LORE 375,00	OFFWORLD INTERCEPTOR 299,00	STRIKER 369,00
FIFA SOCCER 349,00	PATANK 199,00	SUPER STREET FIGHTER 2 299,00
FLIGHT STICK (POUR SIMULATION) 490,00	PANZER GENERAL 299,00	SUPREME WARRIOR 199,00
FLYING NIGHTMARE 369,00	PEEBLE BEACH GOLF 199,00	SYNDICATE 299,00
GEX 299,00	PO ED 369,00	THEME PARK 299,00
GRIDDERS 199,00	QUARANTINE 199,00	TOTAL ECLIPSE 199,00
GUARDIAN WAR 199,00	REBELL ASSAULT 299,00	TWISTED 99,00
	RETURN FIRE 299,00	WAY OF THE WARRIOR 199,00
	RISE OF THE ROBOT 199,00	WING COMMANDER 3 369,00

Jaguar

- JAGUAR VERSION FRANÇAISE + CIBERMORPH 890 F
CD JAGUAR + JEUX 1290 F

BRUTAL SPORT FOOTBALL 299,00	DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE 299,00	SENSIBLE SOCCER 399,00
BURN OUT 399,00	FLASH BACK 349,00	SYNDICATE 399,00
CANNON FODDER 399,00	FLIP OUT 349,00	ULTRA VORTEX 399,00
CHECKERED FLAG II 299,00	HOVER STRIKE 349,00	VAL D'ISERE 299,00
CLUB DRIVE 149,00	PINBALL FANTASIES 349,00	ZOOZ 2 299,00
DOUBLE DRAGON 5 299,00	RAYMAN 449,00	MANETTE 299,00

Playstation

- PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 2099 F
→ PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX 2790 F
PAL RVB PLEIN ECRAN
→ ADAPTATEUR TEL

3X3 EYES 499,00	TOSHINDEN 2 499,00	NBA JAM TE 349,00
ACE COMBAT 499,00	TWIN BEE 299,00	NOVASTORM 349,00
ARC THE LAD 499,00	V TENNIS 499,00	OFF WORLD INTERCEPTOR 349,00
BOXER ROAD 299,00	WINNER ELEVEN 499,00	PGA TOUR GOLF 96 369,00
COSMIC RACE 299,00	ZERO DIVIDE 499,00	PHILOSOMA 349,00
CRIME CRACKER 299,00	JEUX EUROPEENS	POWER SERVE 349,00
DRAGON BALL Z 399,00	3D LEMMINGS 349,00	RAIDEN PROJECT 349,00
EJECTOR 299,00	ACTUA SOCCER 369,00	RAPID RELOAD 349,00
FORMATION SOCCER 499,00	AIR COMBAT 349,00	RAYMAN 369,00
GROUND STROKE 499,00	ASSAULT RIGS 349,00	RIDGE RACER 369,00
GUNDAM 499,00	CYBERSLED 349,00	ROAD RASH 399,00
J LEAGUE PRIME GOAL 499,00	DESTRUCTION DERBY 369,00	TEKKEN 399,00
JUMPING FLASH 399,00	DISWORLD 349,00	TOSHINDEN 349,00
KILEAK THE BLOOD 399,00	DOOM 349,00	TOTAL ECLIPSE TURBO 349,00
KILEAK THE BLOOD 2 499,00	EXTREME SPORT 349,00	SHOCK WAVE ASSAULT 369,00
KING FIELD II 499,00	FIFA SOCCER 96 369,00	STAR BLADE 349,00
MAGIC BEAT WARRIOR 299,00	HI OCTANE 369,00	STREET FIGHTER THE MOVIE 299,00
NBA POWER DUNKERS (JAP) 499,00	INTERNATIONAL CHAMPION 369,00	STRIKER 96 369,00
NIGHT STRIKER 299,00	CHIP SOCCER 369,00	THEME PARK 369,00
PHILOSOMA 499,00	J MADDEN 96 369,00	THUNDER HAWK 2 349,00
PRO WESTLING 499,00	JUMPING FLASH 349,00	TRUE PINBALL 369,00
RAIDEN PROJECT 499,00	JUPITER STRIKE 369,00	TWISTED METAL 369,00
RAYMAN 499,00	KILEAK THE BLOOD 349,00	VIEW POINT 349,00
RIDGE RACER 499,00	LOADED 349,00	WAR HAWK 349,00
RIDGE RACER 2 499,00	LONE SOLDIER 369,00	WIPEOUT 369,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE 299,00	MORTAL KOMBAT 2 249,00	WORM 369,00
STREET FIGHTER ZERO 499,00	MORTAL KOMBAT 3 399,00	WRESTLEMANIA 349,00
TEKKEN 499,00		X COM 369,00
TOSHINDEN 499,00		

Nec

- MEMORY CARD 199 F
→ PC FX 2 990 F

CD

LISTE DES JEUX
DISPONIBLE SUR DEMANDE

CDI

- CDI 450 + 3 JEUX + CARTE VIDEO
+ 7TH GUEST + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS
PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Mega Cd

BATMAN RETURN 99,00	
MORTAL KOMBAT (EUR) 99,00	
NBA JAM (EUR) 99,00	
NHL 94 99,00	
STARBLADE (EUR) 99,00	

Saturn

version PAL

- SATURN VF + DAYTONA USA 2490 F
→ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F
Liste des films disponible sur demande

- ARCADE RACER (VOLANT) 449 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR 399 F
• MEMORY CARD 3 en 1 399 F
• ADAPTATEURS POUR JEUX JAPONNAIS 249 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 199 F

ASTAL (USA) 299,00	
CLOCK WORK 2 (EUR) 389,00	
CYBER SPEEDWAY (EUR) 369,00	
DIGITAL PINBALL (EUR) 399,00	
DRAGON BALL 2 (JAP) 489,00	
F1 LIVE (JAP) 449,00	
FIFA SOCCER 96 (EUR) 369,00	
GALATIC ATTACK (EUR) 369,00	
GRAN CHASER (JAP) 299,00	
HI OCTANE (AUR) 369,00	
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR) 369,00	
MYST (EUR) 389,00	
MYST (USA) 249,00	
NBA JAM TE (EUR) 369,00	
NFL QUATTERBACK 96 (EUR) 369,00	
NHL HOCKEY (EUR) 369,00	
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR) 369,00	
PANZER DRAGON (EUR) 399,00	
RAYMAN (EUR) 369,00	
ROBOTIKA (EUR) 349,00	
SEGA RALLY (USA) 499,00	
SHINOBI X (EUR) 349,00	
SIM CITY 2000 (EUR) 389,00	
SLAM DUNK (JAP) 299,00	
STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP) 249,00	
STREET FIGHTER (EUR) 299,00	
SUPER HANG ON (JAP) 449,00	
THEME PARK (EUR) 369,00	
TOSHINDEN (JAP) 449,00	
TRUE PINBALL (EUR) 369,00	
VICTORY BOXING (EUR) 369,00	
VIRTUA COP + GUN (EUR) 489,00	
VIRTUA FIGHTER 2 (JAP) 489,00	
VIRTUA FIGHTER REMIX (EUR) 249,00	
VIRTUA GUN 199,00	
VIRTUA RACING (EUR) 349,00	
X MEN (JAP) 449,00	

Neo Geo

- TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL,
SAMOURAI, WORLD HEROES JET,
ART OF FIGHTING 2 99 F/U

3 COUNT BOUT 490,00	
AGRESSOR OF DARK KOMBAT 690,00	
ART OF FIGHTING 299,00	
ART OF FIGHTING 2 690,00	
CIBER LIF 490,00	
FATAL FURY SPECIAL 590,00	
FATAL FURY II 399,00	
FATAL FURY III 1290,00	
GHOST PILOT 399,00	
KARNOV'S REVENGE 690,00	
KING OF FIGHTER 95 1690,00	
SAMOURAI SHODOWN II 590,00	
SAMOURAI SHODOWN III 1690,00	
SPINMASTER 399,00	
STREET HOOP 790,00	
SUPER SIDE KICK 2 490,00	
SUPER SIDE KICK 3 990,00	
TOP HUNTER 490,00	
WIND JAMMERS 490,00	
WORLD HEROES II 399,00	
WORLD HEROES II JET 590,00	

Neo Geo Cd

- NEO GEO CD + KING OF FIGHTER 95 2990 F

3 COUNT BOUT 349,00	
AERO FIGHTER 2 299,00	
AGRESSOR OF DARK COMBAT 349,00	
ALFA MISSION 2 349,00	
ART OF FIGHTING 2 349,00	
BASEBALL 2020 349,00	
BASEBALL STAR 2 349,00	
BURNING FIGHT 299,00	
DOUBLE DRAGON 399,00	
FATAL FURY SPECIAL 349,00	
FATAL FURY 3 449,00	
FOOTBALL FRENZY 349,00	
GALAXY FIGHT 349,00	
GHOST PILOT 349,00	
KABUKI FLASH 449,00	
KARNOV'S REVENGE 349,00	
KING OF FIGHTER 94 349,00	
KING OF FIGHTER 95 449,00	
KING OF MONSTER 2 349,00	
LAST RESSORT 349,00	
MAGICIAN LORD 349,00	
MUTATION NATION 349,00	
POWER SPIKES 2 349,00	
PULSTAR 449,00	
PUZZLE BOBBLE 349,00	
ROBO ARMY 349,00	
SAMOURAI SHODOWN 299,00	
SAMOURAI SHODOWN 2 349,00	
SAMOURAI SHODOWN 3 449,00	
SENGOKU 2 349,00	
SONIC WING 3 449,00	
STREET HOOP 349,00	
SUPER SIDEKICK 2 399,00	
SUPER SIDEKICK 3 449,00	
TOP HUNTER 349,00	
TOP PLAYER GOLF 299,00	
TRASH RALLY 349,00	
VIEW POINT 349,00	
WINDJAMMER 349,00	
WORLD HEROES PERFECT 349,00	
WORLD HEROES II JET 349,00	

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (Jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60 F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N°

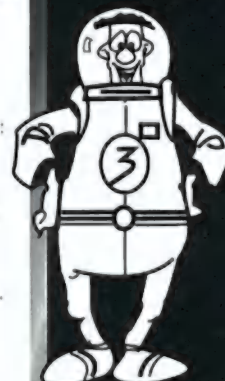
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

Date de validité : / /

Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



PULSTAR



Une arme très utile pour passer ce niveau.



Ce boss est très difficile à tuer car il vous envoie des rochers qui se fragmentent en une multitude de petits tirs.



Comme dans le célèbre Salamander, les coulées de lave ont la part belle dans Pulstar.



D'après Spy, certains des programmeurs du jeu, anciens de chez Irem, avaient participé à la création de R-Type...

La sortie d'un nouveau titre Neo Geo est toujours un événement: il n'est pas rare que ces jeux deviennent des références, toutes consoles confondues! Pulstar est-il de la même trempe?

Vous vous souvenez sans aucun doute de R-Type, un shoot-them-up à scrolling horizontal qui a su marquer plusieurs générations de joueurs... Eh bien, Pulstar pourrait en être la suite tant il lui ressemble! Dans les rangs des ennemis, on retrouve les interminables chenilles, les vaisseaux qui pivotent sur eux-mêmes, et un gigantesque aéronef... De même, si l'on maintient la pression sur le bouton de tir, une jauge se remplit, puis lorsqu'on relâche le bouton, un tir particulièrement puissant jaillit du vaisseau que vous pilotez. En revanche, si vous appuyez très rapidement, c'est une seconde jauge qui se remplit, et vous obtiendrez un tir différent selon l'option dont bénéficie votre vaisseau. Car elles sont aussi au rendez-vous, ces options qui se placent devant le vaisseau et qui permettent de parer certains tirs... À ceci près que si vous les envoyez, elles explosent en détruisant énormément d'ennemis. Les explosions sont digitalisées, ainsi que certains ennemis et éléments du décor. Les boss de fin de niveau sont très impressionnants: par exemple, celui du premier se transforme dans un superbe morphing, tandis que celui du deuxième effectue une superbe rotation, sans l'ombre d'un pixel. Notez que l'on peut choisir de commencer par n'importe lequel des quatre

niveaux. Ce shoot-them-up, tout comme R-Type, fait appel à votre sens tactique. Il vous faudra repérer le terrain avant de savoir comment passer un niveau, et recommencer plusieurs fois le même passage!



Cette arme est très pratique contre les tourelles cachées en haut et en bas de l'écran.



Les tirs puissants traversent votre module de bouclier.

AVIS

oui!



PANDA

Ah! les shoot-them-up... C'est mon péché mignon! Inutile de vous dire, donc, que je me suis lancé avec passion dans ce splendide clone de R-Type! Autant être clair, il en a les défauts et les qualités: de superbes monstres, des décors fantastiques... mais il est un peu lent, et il n'est pas rare que l'on bloque sur tel passage avant de comprendre qu'il y a une technique toute simple! Quoi qu'il en soit, c'est un jeu qu'on ne peut pas se permettre de rater sur Neo Geo CD! Au point que j'ai dû me battre avec A.H.L. pour garder le pad, c'est vous dire...

Un énorme vaisseau à détruire, comme dans le troisième niveau de R-Type.



Le dernier niveau est proprement somptueux.

Un dragon de feu! Ça ne vous rappelle rien?



Les temps de chargement sont un peu longs, mais assez espacés.

AVIS

oui!



AHL

Je sais que les shoot'em up ne sont plus à la mode, mais je m'en fous, j'adore ça, et je suis en manque depuis un moment. Alors je peux vous dire que j'accueille Pulstar avec enthousiasme. Arg! qu'il est beau! D'accord, ce clone de R-Type n'est pas particulièrement original, mais c'est vraiment le pied. On a beau apprécier les jeux en 3D sur 32 bits, ça n'empêche pas de s'éclater avec un bon vieux shoot. Peut-être bien que la Neo Geo a pris un petit coup de vieux avec l'arrivée des nouvelles consoles, mais elle offre encore des petites merveilles qui vous donnent l'impression d'avoir une vraie borne d'arcade à la maison. Dans Pulstar, tout est bon, y a rien à jeter. On pourrait juste regretter qu'il ne soit pas plus long, mais il faut quand même s'accrocher pour en venir à bout. Si vous aimez les shoot, n'hésitez pas un instant, Pulstar est ce qui se fait de mieux dans le genre sur cette console depuis le génial View Point.

NEO GEO CD REVIEW



ÉDITEUR: AICOM
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

SHOOT-THM-UP
1-2 JOUEURS ALTERNÉS
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: INFINIS
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 85%

Quelques petites séquences animées, toujours agréables à voir.

GRAPHISMES 95%

Les sprites, les décors, les explosions... tout est superbe dans ce jeu!

ANIMATION 84%

Le vaisseau n'est pas très rapide et de petits ralentissements sont à déplorer quand il y a beaucoup de sprites.

MUSIQUE 93%

Les musiques sont démentes. Normal, c'est du CD.

BRUITAGES 95%

L'échantillonnage a été très bien fait, c'est de l'excellent boulot.

DURÉE DE VIE 95%

Pour arriver au boss du troisième niveau, j'ai dû m'accrocher au pad!

JOUABILITÉ 87%

Certains passages sont trop durs si l'on n'y arrive pas avec des options (d'origine, le vaisseau est lent).

INTERET 91%

Un excellent clone de R-Type, si beau qu'on est étonné de le voir sur console et non sur arcade!

REVIEW

Toshiden débarque sur la Saturn! Mais que va donc dire le comité anti-Playstation, qui présente ce jeu comme un danger potentiel pour les gens "normaux"?

Toshiden reprend du service et arrive sur Saturn, toujours baston à 200%, avec des sprites en 3D mappée. Sa grande originalité réside dans la possibilité de faire exécuter aux combattants des roues qui s'accompagnent d'un mouvement de caméra. Résultat: le personnage change de plan grâce à cet artifice, et il est possible de modifier certaines tactiques: votre combattant n'est ainsi plus obligé de sauter pour esquiver des boules de feu. De plus, lorsque l'on frappe un adversaire dans le dos, les dégâts infligés sont nettement supérieurs. Sinon, on reste dans le registre classique de la baston, avec coups spéciaux et Combos. A noter la possibilité d'utiliser les boutons Z et C pour décocher les coups spéciaux directement sans avoir à effectuer les manipulations. Mais tout ça, les fidèles lecteurs de Consoles+ le savent déjà. Alors, "nil novi sub sole?", ou, en bon français, quelles sont donc les nouveautés de cette mouture? Tout d'abord, le jeu commence par une séquence cinématique en images de synthèse présentant tous les personnages... dont un nouveau! Malheureusement, cette intro est mal digitalisée, et on ne voit que d'énormes pixels. Et puis il y a le mode Retsuden: avant et après avoir affronté chacun des combattants, vous avez droit à un petit dialogue avec une représentation de chacun des personnages en illustration. Ces dessins sont assez stylisés, mais sympa. Le nouveau personnage, armé d'une lance, ne devrait pas vous poser trop de problèmes...

AVIS

oui, mais...



PANDA

défauts de jouabilité. Mais, ce faisant, Toshiden's a perdu ce qui faisait son charme: la beauté des graphismes. Conclusion: c'est un jeu à éviter, d'autant qu'entre Virtua Fighter et X-Men, il y a de quoi trouver son bonheur en deux ou trois dimensions!

TOSHIDEN'S



Les graphismes ne sont pas bons, le jeu ayant perdu en beauté ce qu'il a gagné en matière d'animation.

Gaïa est de retour, mais où est Gaïa?



Sho n'est plus le dernier obstacle qui vous sépare de la victoire.



Les sprites sont de bonne taille lorsqu'ils sont proches l'un de l'autre... Vive les zooms.

AVIS



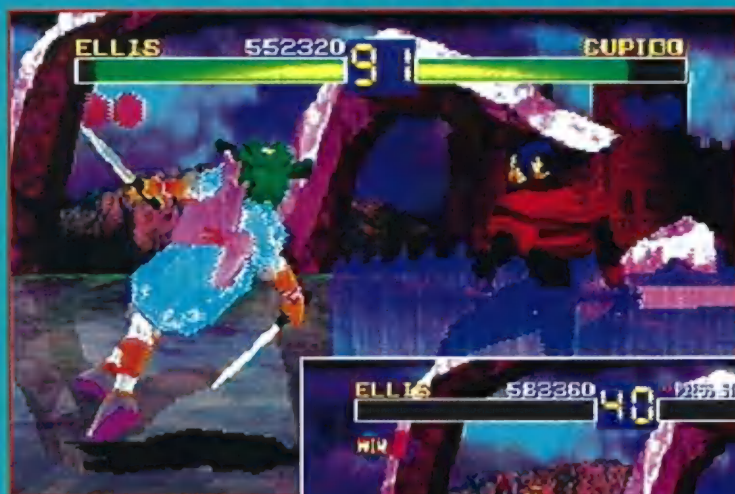
NON!

Non, Panda, Tohshinden n'est pas un bon jeu de baston, et pas seulement sur Saturn. La difficulté a été revue à la hausse et la présentation nous propose de belles images de synthèse? Ça me fait une belle jambe. On n'a pas véritablement plaisir à combattre. Les combats se ressemblent tous et s'enchaînent sans émotion. De plus, les contours des sprites sont honteusement pixellisés et la vitesse de jeu est plutôt médiocre. Maintenant j'aimerais comprendre une chose: pourquoi cette version Saturn est-elle moins belle et moins rapide que la version Playstation alors que les deux machines sont censées avoir d'équivalentes capacités? Tout ce que je vois, c'est que le jeu est lent, pas fondamentalement beau (même si les sprites sont énormes), que les coups se déclenchent une demi-seconde après la pression sur le pad et que Virtua Fighter 2 l'enterre soixante-dix pieds sous terre. Oui, Panda, j'aime Virtua Fighter! Cet espèce de clone ne lui arrive pas au mollet. Reprend tes billes takara.

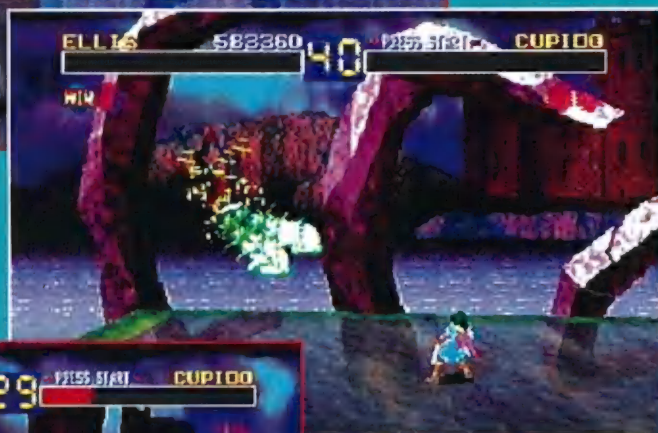
CUPIDO, THE LAST BUT NOT THE LEAST

Ce nouveau personnage, même s'il n'est pas difficile à vaincre, possède plusieurs sorts magiques surprenants.

*Il a une tête d'ange:
on lui donnerait le bon dieu
sans confession!*



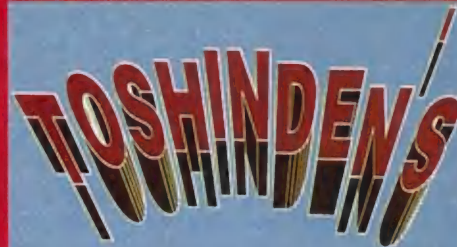
← Ses sorts étant redoutables, il ne faut pas le laisser prendre l'offensive. ↓



Le décor du niveau de Cupido est superbe.

SATURN

REVIEW



ÉDITEUR: TAKARA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUES: INFINIS
SAUVEGARDE: -

PRESENTATION 82%

Une intro en images de synthèse assez longue et bien animée pour commencer! Malheureusement, elle est pixélisée à mort.

GRAPHISMES 84%

Les sprites des personnages ont perdu en finesse. De même, les décors sont moins beaux.

ANIMATION 93%

L'animation est un peu lente, mais ne ralentit jamais et se révèle très fluide.

MUSIQUE 89%

La bande-son est sympa. Elle a été légèrement retouchée.

BRUITAGES 83%

Les voix digitalisées ne collent pas aux coups qu'elles accompagnent.

DURÉE DE VIE 86%

Le jeu est très facile. A deux, on s'amuse bien au début, mais on s'en lasse assez rapidement.

JOUABILITÉ 88%

Les temps de latence sont toujours aussi ennuyeux, mais on s'y fait.

INTERET 86%

Moins belle que sur Playstation, mais mieux animée: une adaptation correcte.

PLAYSTATION REVIEW

Les amateurs du ballon rond vont finir par ne plus savoir ou donner de la tête! La Playstation va peut-être devenir une console à genre unique... Pour l'instant, il ne semble pas qu'il y ait lieu de s'en plaindre. Quant à ce FIFA, nouveau comme le beaujolais, est-il la hauteur de sa réputation? Mieux que sur 3DO?

Dès la mise en marche de la console, un véritable festival d'actions footballistiques s'offre à vous, en Full Motion Vidéo, de plutôt bonne qualité. Après cet écran, une page vous propose de paramétrer à votre guise bon nombre d'éléments. Vous aurez ainsi tout loisir de jouer selon vos propres règles, avec une mi-temps longue de 2 à 45 minutes, activation ou non des fautes, avec ou sans cartons, et pourrez même déterminer s'il est possible de blesser ses adversaires, ou encore couper le sifflet au commentateur. Après la sélection du mode de jeu (Amical, League, Tournoi ou Playoffs), vous déciderez de disputer un tournoi national, international ou "All Star". Pour ce qui est des équipes, le choix est vraiment très large. Puis, place au sport: à vous les passes dans le dos, les reprises, les centres, les feintes de dribbles, les amortis de la poitrine, et j'en oublie évidemment, puisque toutes les actions imaginables sont présentes dans Fifa Soccer 96. L'ambiance des stades de foot est fidèlement rendue: la foule est en délire, les commentaires sont assurés par un présentateur célèbre pour sa propension à s'emballer quand l'action est effrénée, les joueurs deviennent hystériques après un but, etc. Plusieurs vues du terrain sont disponibles, la vue "TV" étant à mon sens la meilleure, puisqu'elle suit au mieux l'action. Côté technique, les capacités de la console sont honnêtement exploitées, l'animation des joueurs ayant été réalisée selon le procédé de Motion Capture (Silicon Graphics) et les séquences cinématiques selon celui de la Full Motion Video. Bref, tout y est.

AVIS

oui, mais...



SWITCH

Avec son animation des joueurs en Motion Capture, procédé qui permet un rendu réaliste des mouvements, et l'utilisation de la 3D et de la Full Motion Vidéo, ce nouveau FIFA est plutôt bien réalisé. De plus, pendant le match, vous aurez le plaisir et la joie de distinguer la voix du célèbre Thierry Roland, si la foule ne s'égosille pas trop. On s'y croirait pour de vrai! Chaque type d'action, et il y en a une flopée, nécessite une manipulation particulière, les quatre boutons de la manette étant de la partie. Tout est possible ici: retourné acrobatique, tête plongeante, reprise de volée, etc., mais rien n'est facile à réaliser. Quatre modes de jeu sont disponibles, et vous aurez à choisir entre le national, l'international et les équipes de stars, ce qui, au total, donne un nombre d'équipes plutôt impressionnant. FIFA est très technique au niveau des actions, un peu trop peut-être, mais sa réalisation est incontestablement supérieure à celle d'un Hyper Formation Soccer.



Lors d'une touche ou d'un dégagement du goal, vous pouvez, grâce à un viseur précis, envoyer la balle où bon vous semble.

FIFA SOCCER 96

MOTION CAPTURE ET FMV: UN DUO À LA MODE!

Pour que les inconditionnels du ballon rond soient pleinement satisfaits de l'animation de leurs joueurs préférés, Electronic Arts n'a pas lésiné sur les moyens: à grands coups de stations Silicon Graphics, les mouvements des joueurs, préalablement filmés, ont été reproduits avec une fidélité optimale. A ces animations haut de gamme sont venues se joindre, dans le CD de votre console préférée, des séquences vidéo de grands moments du football.



Une image qui permet de mieux comprendre le principe de la Motion Capture.



La qualité de la Full Motion Vidéo est fort honnête.



Les animations obtenues grâce à la Motion Capture sont très réalistes. Mieux qu'à la télé!



Pendant la mi-temps, des images de matchs ou de supporters en délire sont diffusées sur le panneau d'affichage du score.

SANTA MARADONA FOOTBALL!

Les joueurs qui composent les équipes de FIFA Soccer 96 sont capables d'effectuer des mouvements parfois hautement spectaculaires. Mais ceux-ci sont si réalistes qu'il sera facile aux fans pratiquants (on parle sport, pas religion) de s'identifier à leurs idoles. Pour effectuer ces actions, il ne suffit pas d'appuyer bêtement sur le même bouton à tel ou tel moment, il faut être précis et bien connaître l'emplacement des différents boutons. Cela nécessite un peu de pratique et beaucoup de patience. Comme dans la vraie vie, quoi!



Ici, un superbe amorti de la poitrine.
Admirez la position du joueur...



Le joueur argentin exécute
un magnifique retourné acrobatique.



On est rarement seul quand il s'agit
d'intercepter la balle de la tête.



Oh, un petit pont!
Plutôt humiliant, non?

L'instant est plutôt crucial.
But ou pas but,
telle est la question...



Pendant le chargement, vous pourrez consulter
les caractéristiques de votre équipe. Ici, l'équipe
"All Stars", composée des meilleurs joueurs.

AVIS

oui!



MARC

Electronic Arts adapte son savoir-faire en matière de simulations sportives à la puissance de la Playstation. Avec leur nouveau concept, le Virtual Stadium, FIFA 96 atteint un degré de réalisme étonnant sur 32 bits. Comme d'habitude, rien n'a été laissé au hasard: même les écrans de sélection sont accompagnés de musiques géniales. Les connaisseurs seront ravis d'entendre les vrais noms de tous les footballeurs professionnels, de Bebetto à Deschamps en passant par Jean-Pierre "Bah, pourquoi?" Papin. Non, sans rire, j'ai été impressionné par ce FIFA, tant sur le plan technique qu'en ce qui concerne la jouabilité. Le paddle est parfaitement mis à profit, puisque l'on peut reproduire toutes les feintes du foot, et le système de une-deux est carrément génial. Plus ça va, et plus la série s'améliore. J'ose à peine imaginer ce que pourra donner FIFA sur l'Ultra 64!

PLAYSTATION REVIEW



ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

SIMULATION DE FOOT
1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: CORRECT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUE: MEMORY CARD

PRÉSENTATION 94%

Des séquences FMV en intro et une notice claire, détaillée et instructive.

GRAPHISMES 92%

Les joueurs, le stade, la pelouse, les gradins, tout est beau et fort bien détaillé.

ANIMATION 92%

Quelle que soit la vue sélectionnée, les mouvements des joueurs restent réalistes et fluides.

MUSIQUE 80%

Peu présente durant les matchs, elle est toutefois assez entraînante.

BRUITAGES 94%

Tout y est: les commentaires du chroniqueur sportif, la foule en délire, etc. On s'y croirait!

DURÉE DE VIE 92%

On peut se réunir à huit pour des parties de folie et les possibilités d'actions sont très nombreuses.

JOUABILITÉ 85%

Il est difficile de maîtriser les manipulations lorsque l'on a peu (ou pas) joué aux épisodes précédents.

INTERET 90%

Intéressant, complet et beau, ce FIFA est à réserver aux techniciens...

PLAYSTATION REVIEW

IN THE HUNT

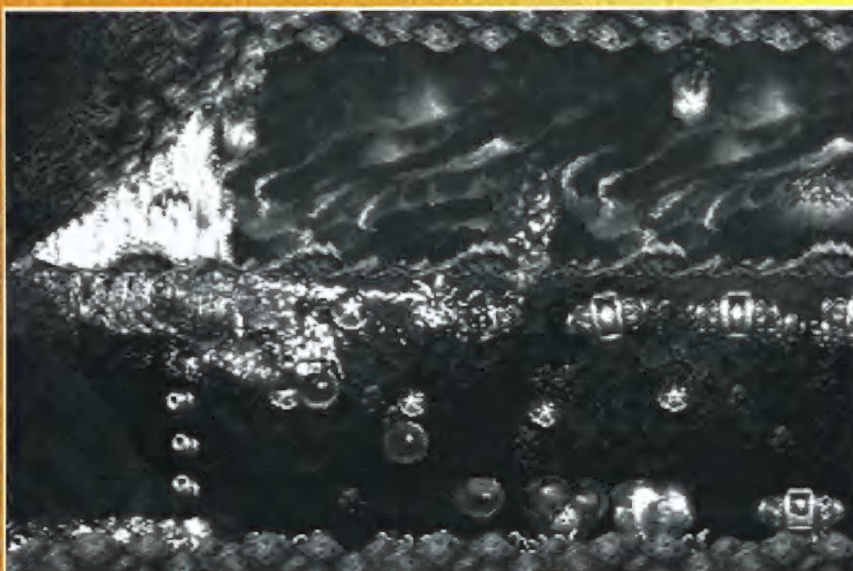
Du hit d'arcade et du bon! Pour une fois, l'action ne se déroule pas dans les airs, mais sous l'eau: bienvenue dans le "repaire" pour affronter des hordes d'ennemis volants et amphibies avec votre sous-marin.

Tout comme sur borne d'arcade, le jeu est composé de six niveaux et de six boss, que vous découvrirez au rythme de votre progression sous-marine.

Mais ne croyez pas que vous ne tirerez que sous l'eau: votre engin peut aussi dégommer les ennemis volants en se plaçant à la surface de l'eau grâce à ses missiles verticaux. Le plus simple est encore de garder le pouce appuyé sur les deux boutons de tir en permanence pour couvrir les deux zones... Des options permettent d'acquérir de nouvelles armes et protections jusqu'aux bienvenus missiles à tête chercheuse ou autres super boucliers irisés. Si vous parvenez à éviter tous les tirs ennemis (en tout cas, vous pouvez toujours essayer), l'option suivante augmentera le pouvoir déjà

acquis. Avec de la pratique, le sous-marin devient donc très puissant. Cela dit, on peut finir le jeu sans s'opposer de pouvoirs démesurés... Quant au déroulement de l'action, il n'est pas trop linéaire, puisque les niveaux

bénéficient de scrollings horizontaux et verticaux (vers le haut et le bas) et d'un scrolling de base qui monte ou descend l'écran. Le jeu est beau, le principe original et, bon sang, qu'est-ce que ça défoile!



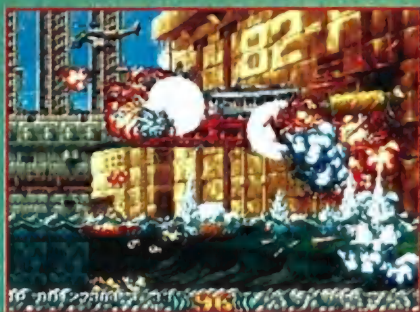
Passez entre ces fusées sans les toucher...
Tirez sur leurs hélices pour qu'elles accélèrent.

Les bonus-lettres donnent des armes et boucliers plus puissants. Cent pastilles étoilées rapportent un sous-marin supplémentaire.



NEO TOKYO ET PAYSAGES SOUS-MARINS

Le jeu est tout simplement magnifique, avec des graphismes très soignés et des couleurs de rêve. Tous les superlatifs n'y suffiraient pas. Voyez plutôt...



Ce train passe aux portes de la ville.



Les décors de fond sont encore plus détaillés que les ennemis.



Mon préféré: un poisson en 3D impressionnant.



Des explosions de lave pour de superbes effets de lumière.

AVIS

oui, mais...

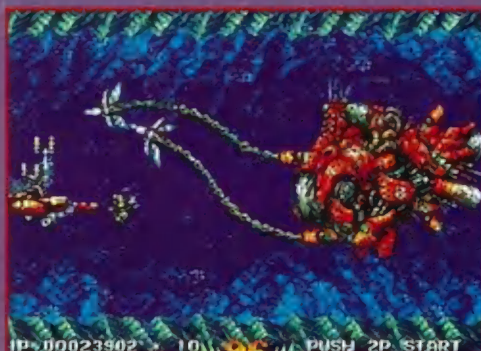


ELVIRA

Un genre un peu oublié sur 16 bits remis au goût du jour pour les consoles 32 bits, qui mettent un point d'honneur à nous sortir leurs adaptations des hits d'arcade. Certes, ça fait toujours plaisir de se dévouer sur un bon shoot'em up et In the Hunt a vraiment de quoi séduire: les niveaux se succèdent dans les profondeurs aquatiques et le sous-marin peut tirer devant et au-dessus de lui. C'est beau et l'action ne laisse aucun répit,

mais le sous-marin n'est pas rapide et les ralentissements pénibles. De plus, dans certains passages, la cohue d'ennemis et de projectiles est telle que votre survie devient très aléatoire... Et puis, c'est bien beau de nous sortir de vieux hits d'arcade, mais les jeux sont souvent courts. A quand un shoot'em up tout neuf et interminable sur 32 bits?

LES BOSS ONT LA PEAU DURE



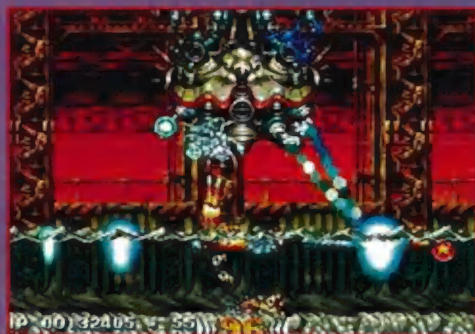
Restez tout à gauche et tirez au centre en évitant les "bras" de la bête.



Ces deux boss tentent de vous aspirer. Restez hors de portée et tournez en même temps qu'eux.

Il vous a poursuivi tout le long du niveau... Pour le finir, faites tomber les pierres sur sa tête.

Les niveaux de In The Hunt sont ponctués de six boss, dont un boss final au look de réacteur nucléaire. Vos réflexes sont, comme à l'accoutumée, mis à rude épreuve face aux attaques variées de ces boss. Après un long combat, et au moins un crédit, vous soufflerez l'espace d'un instant.



Le fond de l'eau est propice au calme... Pour peu que les rayons lumineux du boss ne se croisent pas sur votre sous-marin.



AVIS

oui!



AHL

Les maniaques de la gâchette sont gâtés ce mois-ci: Irem sort deux shoot-them-up, Pulstar et In the Hunt. J'avais déjà pas mal joué avec la version arcade de ce dernier, et je suis ravi de remettre ça "at home". Plutôt classique, In the Hunt présente quand même quelques innovations en mettant en scène un sous-marin qui tire des torpilles et des mines, ainsi que des missiles lorsqu'il navigue en surface. Un shoot bourrin à souhait, avec des explosions dans tous les coins! J'aime particulièrement l'attaque du train par le sous-marin (on ne voit pas ça tous les jours!). Elvira trouve que le sous-marin est trop lent: j'ai essayé de lui expliquer qu'un sous-marin ne peut pas aller aussi vite qu'un vaisseau spatial, mais les filles ne comprennent pas ce genre de choses.



La base ennemi du niveau 6.



L'obscurité qui règne au fond de l'océan a un avantage: on y distingue mieux les projectiles.

PLAYSTATION REVIEW



ÉDITEUR: IREM

DISTRIBUTEUR: IMPORT

DISPONIBILITÉ: OUI

PRIX: E

SHOOT'EM UP

1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

CONTRÔLE: BON

DIFFICULTÉ: SURMONTABLE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4

CONTINUE: 5

PRESENTATION

50%

Une intro moyenne aux graphismes dignes d'une 16 bits...

GRAPHISMES

92%

D'une précision diabolique, ils combleront tout amateur du dessinateur Druillet. Somptueux.

ANIMATION

79%

Assez lente. Des ralentissements compréhensibles, vu le peuple et le nombre d'explosions.

MUSIQUE

70%

Ah bon, y avait d'la musique? Elle ne m'a pas laissé un souvenir impérissable...

BRUITAGES

81%

Des explosions classiques qui rythment l'action et la fréquence des tirs.

DUREE DE VIE

80%

Six niveaux, c'est court, mais c'est le genre de jeu qu'on reprend souvent pour le plaisir.

JOUABILITE

75%

La jouabilité pâtit des nombreux ralentissements: on a beau slalomer entre les projectiles, on ne peut tous les éviter...

INTERET

89%

Cette adaptation d'un hit d'arcade propose un mode 2 joueurs sympa, mais peu de niveaux...

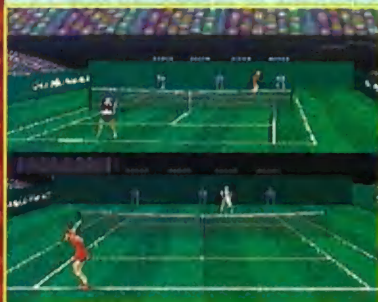
PLAYSTATION REVIEW



Le mapping des joueurs est excellent.

ON NE SAIT PLUS OÙ DONNER DE LA RAQUETTE

Le jeu propose un nombre tout bonnement hallucinant de vues différentes, pouvant même être modifiées au gré du jeu... De quoi contenter les plus exigeants.



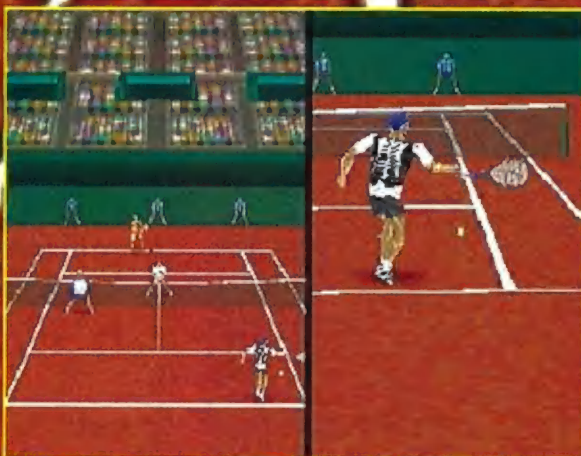
En mode 2 joueurs, vous pouvez choisir de splitter l'écran en deux dans le sens horizontal ou vertical.



Cet angle de vue est impressionnant mais pas très jouable.



On peut même renverser le terrain!



Sur terre battue, les échanges sont moins rapides.

POWER SERVE!

Le premier jeu de tennis sort sur Playstation. Faut-il sabler le champagne ou soulever le couvercle de la poubelle?

Ground Stroke a clairement fait son choix entre simulation et arcade: 100% réaliste... Après cette petite mise au point, on peut passer à la réalisation: plusieurs vues totalement différentes sont disponibles, qui forment une véritable compilation! La vue classique présente le terrain de trois quart arrière, et celle à la mode "Tennis Cup" place la caméra dans le dos du joueur. On peut ensuite, avec le bouton L1, changer légèrement l'angle de vue, puis, avec le bouton L2, zoomer ou faire effectuer des rotations au terrain pour obtenir une visibilité optimale. En mode 2 joueurs, l'écran est splitté dans le sens horizontal ou vertical, au choix. Il n'y a que huit joueurs différents proposés. Ils peuvent s'affronter en double et sur trois surfaces différentes: terre battue, herbe ou surface rapide. La musique change au cours d'une partie, et passe parfois d'une tonalité plutôt douce à un rythme beaucoup plus enlevé. Sur les huit boutons du pad, quatre sont utilisés pour vous permettre de donner différents effets à votre balle: liftée, lob... L'hyperréalisme du jeu se répercute sur la manière de renvoyer la balle. Ainsi, le sprite du joueur doit être décalé par rapport à la balle, car, si elle lui arrive droit dessus, il la laissera passer. Idem s'il se la prend dans les pieds. Le jeu tient aussi compte du temps nécessaire au tennismen pour préparer son coup. Donc, vous l'aurez compris, bien placer sa raquette par rapport à la balle et avoir un bon timing sont les mamelles de cette simulation! Ce qui est loin d'être évident.

AVIS

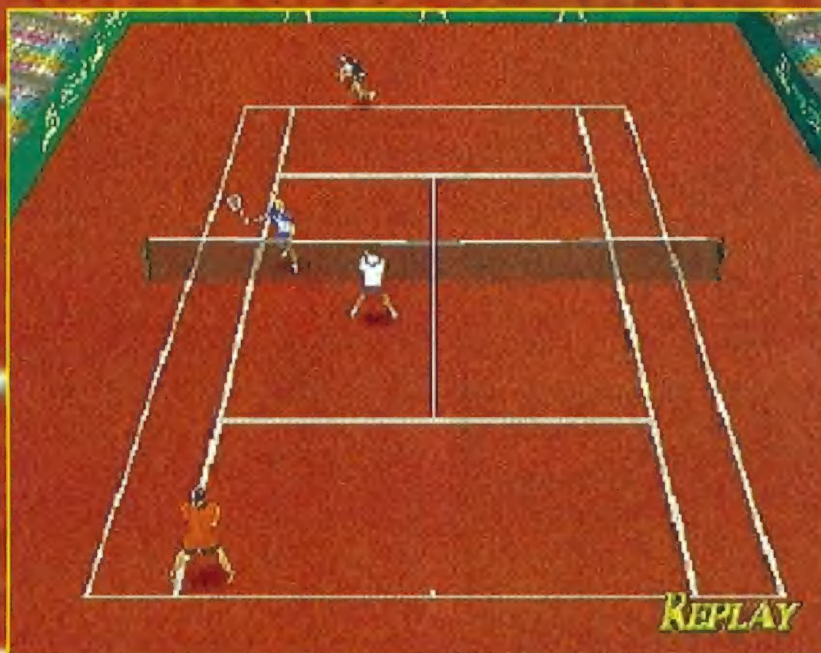
oui, mais...



Le jeu est réalisé de façon correcte, et n'affiche aucun bug de 3D, l'animation est fluide... Mais il faut avoir une méchante envie de se prendre la tête pour apprécier ce jeu, et le joueur lambda risque de se décourager avant de pouvoir apprécier les finesses de Power Serve! Car il n'atteint pas à mon avis les sommets d'un bon vieux Final Match Tennis sur NEC, qui reste la référence sur console en la matière!

PANDA

En attendant un jeu un peu plus fun, vous pouvez toujours tenter le coup, mais ne vous attendez pas à des miracles avant quelques parties. On attend toujours le hit sportif sur Playstation, mais il semble que le genre soit un exercice de style difficile!



Le jeu en double est très sympathique.



Ce mode de représentation s'avère le plus jouable.

AVIS

oui, mais...

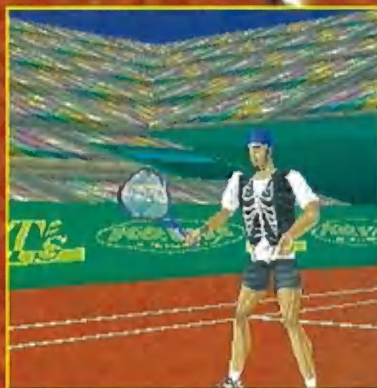


GIA

Une simulation riche, voilà le qualificatif qui me vient à l'esprit. Riche pour la variété des angles de vue, des coups disponibles, de la stratégie. Simulation pour sa précision, son réalisme, sa difficulté et la technique mise en œuvre. Fini les beaux jours où il suffisait de placer le joueur sur la balle, en mode de frappe automatique. Désormais, tous les coups doivent être préparés, anticipés et placés. Slicer, lifter ou amortir, certes, mais surtout au bon moment, telle est la difficulté du jeu. Un entraînement de longue haleine est indispensable, et les premières parties inspirent plus de perplexité et d'étonnement que de plaisir. De plus, le jeu contre l'ordinateur s'avère assez difficile. Mais, après quelques heures de jeu, les réflexes viennent, et les matchs deviennent passionnants.



Le double féminin, y'a que ça de vrai.



Après chaque point, on a droit à un gros plan sur les joueurs.

PLAYSTATION REVIEW



ÉDITEUR: OCEAN
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

SIMULATION DE TENNIS
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: DIFFICILE
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION

75%

Pas de séquences cinématiques et un menu d'options trop sobre...

GRAPHISMES

90%

Les joueurs sont représentés en 3D mappée. Bon rendu.

ANIMATION

93%

Elle est fluide et les mouvements des joueurs sont très bien décomposés.

MUSIQUE

84%

Excellente pour un jeu de sport, mais de qualité moyenne pour un CD.

BRUITAGES

80%

"Poc, poc!", fait la balle contre la raquette!

DURÉE DE VIE

85%

A deux, on s'amuse bien. Seule la console est imbattable.

JOUABILITÉ

75%

Rarement un jeu m'a posé autant de problème de prise en main. Faut s'y faire!

INTERET

86%

Un jeu très sympa, mais beaucoup trop réaliste à mon goût. Le nombre de vues disponibles relance cependant l'intérêt.

SATURN REVIEW

PUYO PUYO 2



Ces petites étoiles en haut de l'écran indiquent que l'un des joueurs vient d'effectuer un contre et donc de diminuer la dose de pierres qu'il s'apprêtait à recevoir.



Quand un joueur élimine toutes les pièces de son écran, une inscription apparaît. S'il détruit rapidement de nouvelles pièces, il enverra une sacrée dose de pierres.



Le premier Puyo Puyo (Robotnik sur Megadrive) est un jeu dangereux, qui a contaminé toute la rédaction. Plus d'une fois, Consoles+ a ainsi failli ne pas sortir! Et que dire de ce Puyo Puyo 2, sinon qu'il devrait être interdit ?

Puyo Puyo 2 est en fait l'adaptation de Docteur Robotnik And His Mean Bean Machine sur Megadrive. Son passage sur Saturn n'apporte rien en soi, si ce n'est des bruitages de meilleure qualité et des graphismes un peu plus fins. Si le principe reste le même, cette version 32 bits apporte quelques variations fort sympathiques au jeu. La plus importante des nouveautés réside dans le fait que l'on peut "contrer" les boules que nous envoie l'adversaire. Dans la première version, il suffisait d'envoyer deux "grosses boules oranges" pour que son adversaire perde la partie. Maintenant, tout cela est révolu. En effet, si le premier joueur vous envoie dix billes noires et vous huit, par soustraction, vous n'en recevrez que deux. Autant vous dire que les parties risquent de durer beaucoup

plus longtemps que d'habitude. Autre nouveauté, il est possible de choisir le nombre de billes à associer pour qu'elles explosent. Si, dans la première version, il suffisait d'assembler quatre billes de même couleur pour les détruire, il est possible ici de réduire ce nombre à deux (!), ou de l'augmenter à six, huit, voire même vingt! Les stratégies deviennent alors totalement différentes, et le plaisir de jeu en est décuplé.



Le fait de pouvoir modifier le nombre d'éléments de même couleur à assembler pour leur destruction (ici au nombre de six) accroît les possibilités stratégiques.

Ici, ce ne sont pas moins de vingt éléments qu'il faut assembler pour que cela explose. Vous voyez un peu le genre de constructions? Pas facile de s'y retrouver!



AVIS

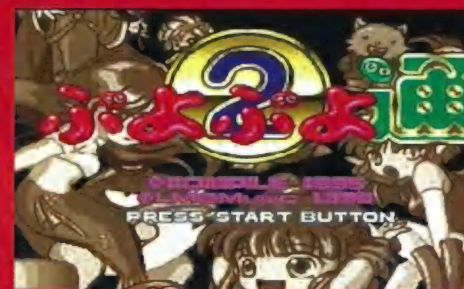
puyoui!



NIICO

Comme pour tous les testeurs de la rédaction (et même pour certains correcteurs et autres maquettistes!), Robotnik est le jeu qu'on pratique quand on en a marre de jouer. La version Saturn a donc rapidement fait l'unanimité. Pouvoir réaliser des contres est une chose formidable. Les parties qui, autrefois, ne duraient que quelques secondes, s'étendent maintenant sur de longues minutes, au désespoir de A.H.L., qui nous supplie de tester

d'autres jeux. Diminuer ou augmenter le nombre de pièces nécessaires à leur disparition est également un facteur de diversification non négligeable. Un jeu minimaliste, mais aux effets ravageurs. Dommage toutefois que les couleurs soient si ternes.



COMPILE/IMPORT

PRIX: E

2 JOUEURS/RÉFLEXION

PRESENTATION 80%

Une introduction à la japonaise: les personnages sont présentés brièvement, et une démo s'ensuit.

GRAPHISMES - %

Lamentables pour certains, amusants pour les autres... mais cela n'a guère d'importance.

ANIMATION - %

Là encore, ce n'est pas ce qui est important dans ce type de jeu. C'est fluide et rapide.

MUSIQUE 75%

On retrouve les thèmes de la version Super Nintendo de Puyo Puyo. Peu entraînants.

BRUITAGES 75%

De la même veine que les musiques: ils manquent curieusement de punch.

DUREE DE VIE 92%

Les variations sont nombreuses et les nouveautés intéressantes. A deux, c'est le délire total.

JOUABILITE 200%

Un bouton pour faire tourner ses pièces à gauche ou à droite, un autre pour les faire descendre.

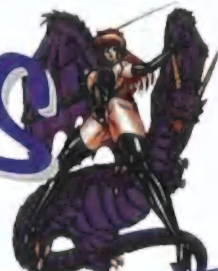
INTERET 92%

Nul besoin, certes, de disposer de 32 bits pour faire tourner un tel jeu. Il reste que Puyo Puyo 2 est un jeu redoutable et passionnant.



ANGES & DEMONS

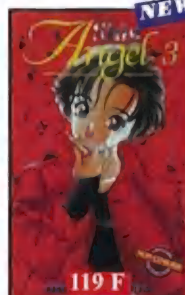
La janimation réservée aux adultes



K7 VF Shin Angel 1



K7 VF Shin Angel 2



KZ VF Shin Angel 3

Shin Angel 3
K7 Vidéo Version Française
Non censurée
Pendant les vacances d'été, Kosuke et Shizuka sont invités dans la villa de leur ami Akira. Frustré et ne sachant s'y prendre avec les filles, Akira prend un malin plaisir avec Naomi. Sur les conseils de Kosuke, elle tente à l'aide de ses charmes de s'attirer l'amour d'Akira. Des vacances studieuses aux vacances plaisir, il n'y a qu'un pas.



K7 VF Dragon Pink 1



K7 VF Dragon Pink 2

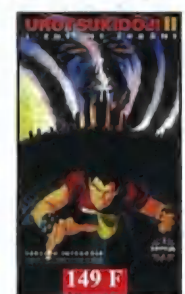
Dragon Pink 2
K7 Vidéo Version Française
Pendant les vacances d'été, Kosuke et Shizuka sont invités dans la villa de leur ami Akira. Frustré et ne sachant s'y prendre avec les filles, Akira prend un malin plaisir avec Naomi. Sur les conseils de Kosuke, elle tente à l'aide de ses charmes de s'attirer l'amour d'Akira. Des vacances studieuses aux vacances plaisir, il n'y a qu'un pas.



K7 VF Dragon Pink 3



K7 VF Urotsukidoji 1

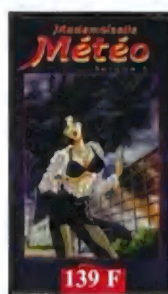


K7 VF Urotsukidoji 2

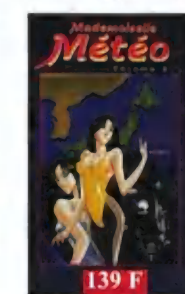


K7 VF Urotsukidoji 3 Vol 1

Urotsukidoji 3
K7 Vidéo Version Française
La légende du démon est devenue réalité / le monde a été dévasté par le dieu destructeur Nagumo, dont la légende prétend qu'il est le Chojin. La légende est fautive : le vrai Chojin dort dans le ventre d'Akemi, au cœur du palais d'Osaka. Aujourd'hui, après plus de vingt ans, le temps est venu pour elle de lui donner naissance. La série culte revient pour la grande terreur de tous.



K7 VF Mademoiselle Météo 1



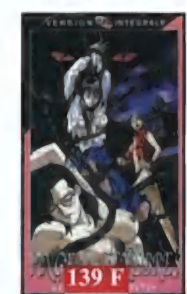
K7 VF Mademoiselle Météo 2



K7 VF Esclaves et soumises



K7 VF Fantômes charnels



K7 VF Anges des ténèbres

Anges des ténèbres
K7 Vidéo Version Française
Quand la directrice d'une grande école pour jeunes filles décide de faire connaître à ses élèves frustrées le sens du mot plaisir et quand un démon enfermé dans un professeur a besoin de grandes quantités d'énergie physique, tout va au plus mal. Aisuko et Sayaka, deux étudiantes, se retrouvent impuissantes contre ces forces démoniaques.



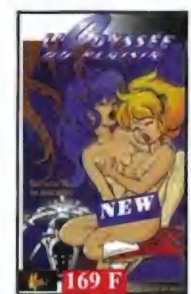
K7 VF Twin Dolls

Twin Dolls
K7 Vidéo Version Française
Surgis des profondeurs légendaires du Japon, des démons sont de retour pour assaillir de jeunes vierges. Seules une technique de combat jalousement gardée depuis la nuit des temps pourrait permettre de les repousser. Les deux sensuelles héritières de cet art ancestral ont du travail en perspective. Entre Sailormoon et Urotsukidoji cet anime torride vous plongera dans un univers déroutant.



K7 VF Ma sorcière Rei Rei

Ma Sorcière REI REI
K7 Vidéo Version Française
Sorcières, certes, mais sentimentale, rei Rei veille de sa demeure céleste sur les amours tourmentées des jeunes gens. Parviendra-t-elle à déjouer les plans machiavéliques d'une infirmière nymphomane prête à tout pour assouvir ses fantasmes?



K7 VF L'odyssée du plaisir



K7 VF Possessions diaboliques



K7 VO PAL
La blue girl
4 Vol disponibles



K7 VO PAL
High School Invasion
3 Vol disponibles

La sélection du mois
Le art book La blue girl/High school invasion

195 F

FUBA
Bande dessinée
Fobin
La nouveauté U-JIN

65 F



Bande dessinée
Sailormoon X
8 Vol disponibles



Bande dessinée
Angel Français
3 Vol disponibles



Bande dessinée
France Shoin
10 Vol disponibles



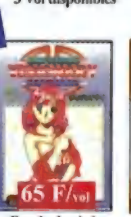
Bande dessinée
Street Fighter X



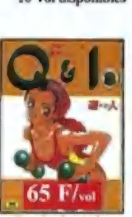
Bande dessinée
Dragon Ball Z X



Bande dessinée
Visionary
4 Vol disponibles



Bande dessinée
Q & I
10 Vol disponibles



Bande dessinée
Q & I
5 Vol disponibles



Bande dessinée
Ogenji Clinic
9 Vol disponibles



Bande dessinée
U-JIN Land Live

BON DE COMMANDE à envoyer à Anges & Démon Impasse Courhado 45058 ORLEANS Cedex 1

Désignation de l'article	Prix
Envoi Colissimo	35 F
Envoi Colissimo recommandé	45 F
DOM TOM	65 F
Autres Destinations	80 F
Au facteur à réception pour frais de remboursement ajouter	+ 45 F
Modalités de règlement	
<input type="checkbox"/> Chèque à l'ordre de Anges & démons	
<input type="checkbox"/> Carte bancaire	
<input type="checkbox"/> Mandat lettre	
<input type="checkbox"/> Au facteur	
Numéro carte bancaire 16 Numéros	
N°	
Expire à fin : / Signature	
Important	
A votre première commande il est impératif de joindre un document photocopie attestant de votre majorité	

Participation aux frais de port et d'emballage

C+0196 Total à payer

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____ Tél _____

SATURN REVIEW

MYSTARIA



Les combats sont parfois un peu fouillis, mais on finit par s'y faire...



BANDES DE COGNEURS!

En tant que prince de Mystaria, votre charisme est sans égal. De nombreux personnages viendront vous rejoindre durant votre aventure pour amener votre équipe finale à une douzaine de combattants. Vous pourrez donner à chacun le nom qui vous convient. Toutes les familles sont représentées (voleurs, magiciens, guerriers...) et, pour gagner, vous devrez utiliser les personnages adéquats au meilleur moment.



Voici votre équipe de départ. Elle sera étoffée par l'arrivée de nouveaux combattants.



Lord Bane (le Pas-beau) peut aligner des sbires d'une puissance phénoménale. En voici un échantillon.

MEGA HIT

Testé dans Consoles+ 46 sous le nom de Riglordsaga, Mystaria est un wargame palpitant où la 3D est pour la première fois maîtresse. A redécouvrir... en anglais!

C'est bien à Shining Force que vous penserez en vous essayant au premier combat. Système de déplacement similaire, zooms sur les combattants mis en scène, univers médiéval et personnages correspondants. Vous ne vous y tromperez pas. Mais ici s'arrête toutefois la comparaison. Sur le plan dans angles de vue, Mystaria tranche radicalement avec l'action vue de haut et les sprites minuscules de Shining Force, et propose une action entièrement en 3D. Les sprites sont modélisés et la bande sonore est d'un tout autre calibre. Au niveau du jeu, les personnages bénéficient de techniques de combat propres à leurs compétences. Le guerrier est résistant et se bat au corps à corps, à mains nues, ou à l'épée. Ses techniques évoluent et il pourra frapper ses ennemis de plus loin ou toucher plusieurs ennemis en même temps. Il en sera de même pour tous les personnages, et, avec de la pratique, vous saurez comment les utiliser au maximum de leurs capacités. Mais même si la partie combat est omniprésente, on retrouve avec grand plaisir les éléments clés des meilleurs RPG. Au début du jeu, vous devrez vous balader au travers de différents mondes. Vous vous arrêterez dans les villages pour parfaire votre équipement ou récolter des informations. Et, à la différence des RPG nippons ou de Shining Force, les missions pourront s'accomplir dans le désordre, ce qui laisse un champ d'action important. Du tout bon...



L'option Horizon vous permet, après une pression sur le bouton Y, de voir une partie de l'aire de combat en détail.

AVIS

im-pec-ca-ble!



SPY

Difficile de savoir combien d'heures vous allez passer à vous amuser en compagnie de Mystaria. Ce qui est sûr, c'est que vous allez en baver. Pour une fois, les combats s'enchaînent et ne se finissent pas en quelques sortilèges et coups d'épée bien placés. Une véritable stratégie de combat devra être mise en place en fonction des capacités de chacun et de leur résistance. De plus, le jeu pourra être repris une seconde fois du fait qu'il vous faudra sélectionner un nombre de personnages particuliers pour certains combats. Franchement, je ne m'en lasse pas. Les combattants sont on ne peut plus complets, l'aventure est pleine de rebondissements et le visuel est en béton armé. Après Virtual Hydlide, décevant, voici le premier RPG de qualité à sortir en version officielle. Laissez-vous tenter, vous ne le regretterez pas...

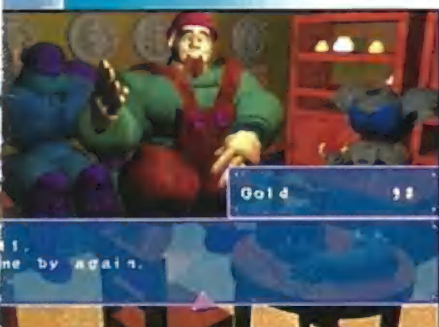


VILLAGE PEOPLE

Le village est, comme dans tout bon RPG, une étape incontournable. Vous pourrez y dénicher quelques armes ou armures nouvelles, faire le plein de potions en tout genre et dénicher quelques infos très utiles sur les environs.



Ne rechignez pas, vous devez tout, je dis bien "tout", visiter.



Une fois dans le magasin, les images qui s'affichent à l'écran sont fixes, mais léchées. Au passage, apprenez que vous n'achèterez pas n'importe quoi: le marchand vous indique quelles sont les armes les plus rentables et à qui elles conviennent le mieux.



Vous pourrez pénétrer dans une arène de combat pour augmenter vos points d'expérience ou gagner quelque menue monnaie...



AVIS

oui!



MARC

Vous rappelez-vous Shining Force? Mystaria est de la même veine, avec en prime des animations fantastiques et une jouabilité irréprochable. J'avais ragé de ne pouvoir jouer à Riglordsaga, la version japonaise. Maintenant que la version anglaise est disponible, je vais m'en donner à cœur joie. Attention tout de même, n'oubliez pas que Mystaria est avant tout un wargame et non un jeu de rôles à la Zelda. Il y en a, comme A.H.L., qui ne supportent pas ce genre de jeu. Ce sont pour ma part mes préférés, et pour l'instant je place Mystaria en tête de liste. Si vous partagez ma passion immédiate pour les wargames, alors n'hésitez pas une seconde: achetez ce jeu!



Vos déplacements s'effectueront de cette manière. Pour ne pas vous perdre, vous pourrez consulter différentes cartes.



Placez vos personnages en fonction de leur compétence, et en tenant compte de la puissance des ennemis. Un système qui a fait ses preuves dans Shining Force...



Une des nouvelles techniques de ce personnage lui permet de décocher une flèche droit devant lui et de transpercer des ennemis alignés. D'une flèche, trois touches...

SATURN REVIEW



ÉDITEUR: MICRO CABIN/SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: JANVIER
PRIX: E

WARGAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 89%

Belle intro, mais sous-écran confus. Un gros effort a été fourni sur les écrans de "loading".

GRAPHISMES 94%

Personnages ou plans de jeu, tout est en 3D. Allergiques s'abstenir.

ANIMATION 90%

Des bugs d'affichage, mais l'animation est si fluide que l'on s'étonne qu'il n'y en ait pas plus.

MUSIQUE 88%

Des thèmes récurrents, mais bien de situation.

BRUITAGES 86%

On aurait aimé plus de voix digitalisées et un peu plus de variété dans les bruitages...

DURÉE DE VIE 97%

Difficulté élevée, mais pas insurmontable. Vous reprendrez souvent les mêmes combats.

JOUABILITÉ 80%

On s'y perd de temps à autre, et le déplacement des personnages est parfois un peu fastidieux.

INTÉRÊT 95%

Un Shining Force en 3D qui passionnera tous les amateurs par sa beauté et sa longévité. Intégralement traduit en anglais.

LE MODE MIRROR

Si l'on compte les circuits Extra, on obtient six courses au total. Grâce au mode Mirror, il est possible de doubler ce chiffre. Pour participer à une course Extra en mode Mirror, voici comment procéder.



Juste après avoir passé la quatrième vitesse, si le mur que vous voyez dans le rétro n'a pas disparu, faites demi-tour.



A plus de 100 km/h, le mur disparaît: vous pourrez le voir durant un court instant dans votre rétroviseur.



Comme vous pouvez le constater, tout est inversé, comme dans un miroir.

AVIS

oui!



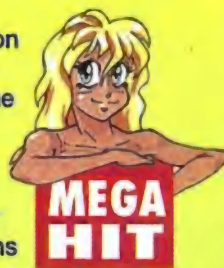
SWITCH

Certes, les changements par rapport à Ridge Racer ne sont pas essentiels: on retrouve les mêmes paysages (mer, montagne, ville) et il n'y a guère qu'une voiture nouvelle... Mais le jeu comporte tout de même quelques nouveautés non négligeables: la possibilité de jouer à deux avec le Link, un rétroviseur, de nouvelles mélodies et de nouveaux bruitages (ceux du commentateur de la course sont assez délirants), un mode Time-Trial jouable sur tous les circuits, la vitesse plus élevée (jusqu'à 250 km/h). Par ailleurs, les dérapages doivent être contrôlés différemment, il y a peu ou pas de clipping et les graphismes sont magnifiques. Enfin, en montée, le véhicule perd de la vitesse, et en gagne en descente. Bref, je ne plains pas ceux qui passeront à côté de ce superbe jeu, puisqu'ils ne sauront jamais ce qu'ils ratent!

RIDGE RACER REVOLUTION

Ridge Racer Revolution n'est pas la suite de Ridge Racer, tout comme VF Remix, sur Saturn, n'est pas la suite de VF... La suite de Ridge Racer, c'est Rave Racer (le jeu est disponible dans les salles d'arcade). Pourtant, ce Revolution présente bien des similitudes avec le premier du nom. Comme la vie est compliquée...

Au tout début, trois courses, qui correspondent à trois de niveaux de difficulté, vous sont proposées. Quelle que soit celle que vous choisirez, deux angles de vue sont disponibles: une vue "externe" qui vous place à l'arrière du véhicule (pas très jouable, d'ailleurs), et une vue "interne", où vous bénéficiez d'un rétroviseur qui vous permet de surveiller l'évolution de vos concurrents. Les trois circuits font partie d'un seul et même paysage, sur lequel des déviations sont opérées pour augmenter la difficulté et la longueur du parcours. Quatre voitures sont jouables au tout début, mais si vous faites un Perfect au Galaga 88, huit autres viendront s'ajouter aux premières. Il faut finir les trois courses premier (recommandée par Switch: la Galaga RT Carrot). Si vous y parvenez, vous verrez les noms des divers programmeurs défiler puis pourrez admirer des portions de circuit, comme filmées d'un hélicoptère. Ensuite, à vous la joie des courses Extra: ce sont en fait les trois mêmes courses qu'il faut parcourir à l'envers, et ce n'est pas évident. Si on les termine (comme moi, par exemple...), vous disposerez de quatre niveaux de difficulté pour tous les circuits (sauf en Time-Trial, où la difficulté est imposée): S pour les novices (170 km/h), R pour les amateurs (190 km/h), X pour les experts (210 km/h), Z pour les dieux (240 km/h). En participant aux "T-T" (Time-Trial), vous serez opposé, dans les deux premiers circuits (Novice et Advanced), à la voiture noire, et dans le dernier (Expert) à une voiture blanche. Une fois ces deux monstres de vitesse et d'habileté vaincus, ils seront vôtres. Par ailleurs, sachez que si vous terminez la dernière Extra en pole position, vous pouvez choisir à quel moment de la journée vous désirez courir (jour, crépus-



cule, nuit). Bon à savoir: un dérapage ne s'effectue pas de la même façon que dans Ridge Racer, il faut plus de légèreté, de rapidité et d'habileté pour parvenir à ses fins. Enfin, sachez que les plus aisés d'entre vous, ceux qui possèdent deux téléviseurs et un câble Link, auraient tort de ne pas demander à un pote d'amener sa console.



Tout le long du parcours, des pubs pour les produits Namco sont visibles.

LES DEUX BOLIDES

En plus de la voiture noire, déjà présente dans Ridge Racer, une voiture blanche est apparue. En toute logique, cette petite nouvelle doit avoir des capacités supérieures puisqu'on l'affronte dans les circuits les plus difficiles. Il faut donc battre la noire dans un premier temps (facile à dire!), pour pouvoir l'utiliser afin de gagner la course contre la blanche!

Dans mon rétro, la fameuse voiture noire que certains d'entre vous ont déjà conduit dans Ridge Racer.



Elle a peut-être le numéro 0, mais elle est loin d'être nulle...



TOUJOURS PLUS BEAU!

Les placages de texture sont encore mieux réalisés que dans le premier Ridge Racer, les décors sont plus fouillés, il y a moins de clignotements et d'effets de clipping, et les Replays sont tout simplement superbes...



Ce passage est particulièrement difficile: il faudra, après votre réception, dérapier pour passer le virage sans aucun choc.



Regardez comme l'effet de transparence est bien rendu dans ce passage auprès d'une pièce d'eau...



Les pelotons sont souvent très chargés. Rassurez-vous, dans Ridge Racer Revolution, personne ne fait grève: pas d'embouteillage, donc...



Encore une image superbe, que vous aurez le bonheur de visionner lors d'un Replay. On aurait presque envie de sauter dans le décor.



Voici les différents modes de difficulté accessibles quand vous aurez terminé la dernière des courses Extra.

MERCI LA MEMORY CARD!

Lorsque l'on participe pour la première fois à la deuxième course (Advanced), par exemple, le tour est à 1:26:426 (la voiture qui est en tête du peloton va donc tourner en 1:26:426). Si vous améliorez ce temps et que vous jouez plusieurs fois de suite en battant votre record de temps à autre, il va devenir presque impossible de terminer la course! Il faut donc sauvegarder tant que le temps du tour est raisonnable, et utiliser votre sauvegarde après chaque course que vous n'avez pas terminée premier: ainsi, il sera plus facile de venir à bout des six circuits. Mais n'oubliez pas pour autant de sauvegarder les courses que vous terminez premier!

AVIS



NIICO

viva zapata!

Je vais être franc avec vous. Quand, pour la première fois, j'ai vu tourner Ridge Racer Revolution, j'ai été très déçu. Je l'ai trouvé trop semblable au précédent épisode. Mais, après quelques minutes de jeu seulement, on se rend compte de l'excellent travail fourni par l'équipe de Namco: les décors sont formidables et les graphismes des courses lors du coucher de soleil, par exemple, sont d'une beauté fatale. Les courses sont assez différentes et le parcours varie considérablement en fonction de la difficulté choisie. On appréciera le jeu en Link, ainsi que l'apparition du rétroviseur, qui se révèle être une option essentielle... Ce jeu, qui n'a de révolutionnaire que le nom, est bien le digne successeur de Ridge Racer. Attendons maintenant l'arrivée de Rave Racer...



ÉDITEUR: NAMCO
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

COURSE AUTOMOBILE
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT (LINK)
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 7
CONTINUES: MEMORY CARD

PRESENTATION 80%

Après le Galaga 88, l'écran-titre et, quelques secondes plus tard, une démo du jeu.

GRAPHISMES 94%

3D superbement mappée, effets de transparence superbes, et peu de bugs d'affichage!

ANIMATION 92%

Lorsque six ou sept voitures sont à l'écran, ça ralentit... à peine!

MUSIQUE 97%

Les morceaux du jeu (techno) sont des remix des grands succès de Rotterdam Record!

BRUITAGES 95%

A part les chocs (trop "feutrés"), les bruitages sont drôles (commentateur) et réalistes.

DURÉE DE VIE 95%

Avant de finir toutes les courses et les Time-Trial, de l'eau aura coulé sous les ponts... A deux, on ne s'en lasse pas.

JOUABILITÉ 98%

Variable selon le modèle de votre voiture, elle est toujours divine!

INTERET 93%

Le digne successeur de Ridge Racer, à consommer sans modération...

BEST OF NAMCO Vol. 1

Namco aurait-il le vague à l'âme? Loin des jeux en 3D temps réel et des placages de texture à tout va, ce nouveau produit qui nous arrive tout droit du Japon est une compilation des meilleurs jeux d'arcade de Namco des années... 1980! Amis nostalgiques, bonsoir! Les accros de la télé l'ont déjà compris, les compilations sont à la mode en ce moment: Top D.J. Dance-de-la-mort, Super Compil' à Mimile, Dance Machine 32 à Bercy, Best of Funk of... Tout est bon pour faire de l'argent. Namco surfe sur la vague, et propose le premier volume d'une compilation de six jeux d'arcade. On retrouve ainsi le mythique Pac-Man, l'excellent Galaga, Bosconian, Rally-X, Toypop et, enfin, le fabuleux Pole Position. Autant de jeux qui ont marqué le monde des jeux d'arcade du début des années 80. Les graphismes et les bruitages n'ont pas été modifiés et restent fidèles aux versions de l'époque. Pas de placage de texture donc, ni de bruitages sidérants, mais des heures de plaisir en perspective. C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes, non?



Inutile de vous présenter le célèbre Pac-Man.



Ridge Racer et Sega Rally n'ont qu'à bien se tenir face à Pole Position.



Dans Rally-X, jeu à la Pac-Man, il faut récupérer tous les drapeaux sans se faire toucher pas les autres voitures.



A mi-chemin entre Pac-Man et Pengo, Toypop met en scène un personnage à la Pinocchio.



Galaga, tel qu'en lui-même: excellent.



Bosconian: le shoot'em up par excellence.

AVIS

j'adore !



NIICO

Quel plaisir que de redécouvrir ces jeux auxquels je m'étais tant amusé autrefois dans les salles d'arcade. Rien n'a été changé: les graphismes sont les mêmes, les bruitages identiques... tout a été préservé. J'en entends déjà qui hurlent au loup ("C'est une honte de voir ça sur Playstation!"). C'est vrai que cela peut paraître un peu ringard, mais à l'heure où la 3D règne sans partage, cette compilation est un véritable courant d'air frais. C'est avec un plaisir intense que l'on va se remettre à jouer à Pac-Man, Pole Position et aux autres jeux de cette compilation. Premier volume à sortir, un deuxième est déjà en préparation. Chouette alors!



NAMCO/IMPORT
PRIX: E

1-2 JOUEURS/COMPIL' D'ARCADE

PRESENTATION 88%

Si les jeux sont anciens, la présentation du musée où reposent ces jeux est entièrement gérée en 3D!

GRAPHISMES HUM...

Ils peuvent paraître ringards aujourd'hui, mais on remonte le temps avec grand plaisir.

ANIMATION OU CA?

Pas de ralentissements, malgré les trois sprites affichés. Une animation du Pac-Man démentielle.

MUSIQUE AH BON?

Ringardes et très discrètes, les mélodies ont un petit parfum de nostalgie.

BRUITAGES OULA!

"Bip bip, zap zap!" Son de Mobylette pour Pole Position... C'est nul, et c'est génial!

DUREE DE VIE 95%

Les anciens retrouveront leurs jeux d'antan et s'y accrocheront, les autres rigoleront très fort!

JOUABILITE 99%

Gauche, droite, tir. C'est tout! Quoi de plus simple?

INTERET 94%

Les plus jeunes ne comprendront pas pourquoi leurs parents y jouent sans arrêt! Moi, si...

LE PARTENAIRE DE VOS JEUX GAME PARTNER

94, AVENUE DE CLICHY - 75017 PARIS. TÉL : 42 63 41 08 - M° La Fourche. Bus 54, 74, 81, 31

JEUX PLAYSTATION

FIFA 96 <small>Version française</small>	349 ^{FR}	W. W. F. <small>Dispo. version française</small>	349 ^{FR}
NHL 96 <small>V.F.</small>	349 ^{FR}	Striker <small>Dispo. version française</small>	399 ^{FR}
NBA live <small>V.F.</small>	349 ^{FR}	Mortal Kombat III <small>Dispo. version française</small>	399 ^{FR}
View Point <small>V.F.</small>	349 ^{FR}	Rayman <small>Dispo. version française</small>	362 ^{FR}
Theme Park <small>Dispo. version française</small>	349 ^{FR}	Destruction Derby <small>Dispo. version française</small>	362 ^{FR}
Road Rash <small>V.F.</small>	349 ^{FR}	Wipe Out <small>Dispo. version française</small>	362 ^{FR}
Ridge Racer Revolution <small>Dispo. Version japonaise</small>	549 ^{FR}	Tekken <small>Dispo. version française</small>	399 ^{FR}
Ridge Racer <small>Dispo. Version française</small>	349 ^{FR}		
J. Madden 96 <small>V.F.</small>	349 ^{FR}	Manette	189 ^{FR}
Toshinden <small>Dispo. version française</small>	349 ^{FR}	Memory Card	169 ^{FR}
		Joystick	499 ^{FR}

Ces prix ne s'appliquent qu'à la vente par correspondance



SONY 2 099 F.^(*)

Playstation
Version Française (*)
ou Import (plein écran + 20% vitesse)

**Pour chaque pré-commande
un cadeaux offert !!!**

JEUX SUPER NINTENDO

Intern. Super Star Soccer Deluxe Tel.	Dragon Ball Z 3	499 ^{FR}
Tintin au Tibet	NBA Live 96	399 ^{FR}
Donkey Kong 2	Obélix	479 ^{FR}
Killer Instinct	Yoshi's Island <small>Super Mario World 2</small>	499 ^{FR}
Doom	Mortal Kombat 3	399 ^{FR}
Earthworm Jim 2	Fifa 96	399 ^{FR}
Prehistorik Man	Batman Forever	499 ^{FR}

GAME PARTNER

vous propose...
son service
ACHAT / REVENTE
aux meilleures
conditions
du marché.
Appelez vite !!!
① 42 63 41 08

JEUX MEGADRIVE

PGA Tour 96	399 ^{FR}
NHL 96	399 ^{FR}
NBA Live 96	399 ^{FR}
Earthworm Jim 2	399 ^{FR}
Fifa 96	399 ^{FR}
Mortal Kombat 3	399 ^{FR}
Worms	379 ^{FR}

★★ GOODIES ★★

Cassettes Vidéo / cartes / pogs / art books / figurines... téléphonez !

Offre spéciale : Pack 3 K7 DBZ (au choix) 297^{FR}

Mangas couleurs DBZ TAPION 89^{FR}



Gogeta (Jap.)	119 ^{FR}
Bio Broly (V.F.)	119 ^{FR}
K7 DBZ V.F. (de 1 à 13)	119 ^{FR}
Street Fighter	119 ^{FR}
Fatal Fury (V.F.)	149 ^{FR}
Yu Yu Akusho	99 ^{FR}
La Cité Interdite	125 ^{FR}
Urotsukidoji (Vol. 1 à 2)	125 ^{FR}
Apple Seed	125 ^{FR}

Samouraï Shodown	149 ^{FR}
Cobra (Vol. 1 à 6)	145 ^{FR}
Ranma 1/2 (Série télé. Vol 1 à 4)	89 ^{FR}
Sailor Moon (Série télé. Vol 1 à 4)	89 ^{FR}
Art of Fighting	149 ^{FR}
Borgman (Vol. 1 à 2)	125 ^{FR}
Nicky Larson (Série télé. Vol 1 à 4)	89 ^{FR}
Black Jack	125 ^{FR}
Gunnm	125 ^{FR}



BOULE DE COMMANDE À RETOURNER À GAME PARTNER

Nom : Prénom :

Adresse :

Téléphone :

Titres / Consoles	Prix
Frais de port (1 jeu / 1 console)	30 F / 60 F
Total à payer	

Dans la limite des stocks disponibles. Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs

SATURN REVIEW

Virtua Racing

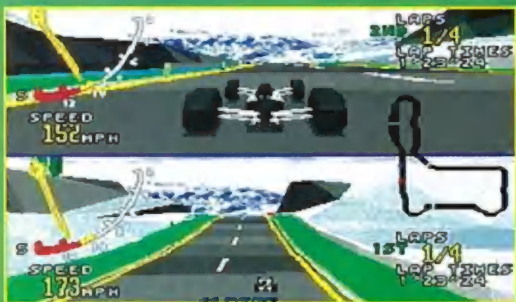
Sega, qui s'apprêtait à sortir Daytona USA et Sega Rally sur Saturn, a revendu la licence du bon "vieux" Virtua Racing à Time Warner, qui s'est chargé de sa conversion. Et le résultat n'est pas à la hauteur de nos légitimes espérances. Sont-ce les lacunes de la réalisation ou le fait que le jeu a beaucoup vieilli? Difficile de répondre, mais les faits sont là. La 3D surface pleine est toujours de rigueur, et les décors de fond n'ont fait l'objet d'aucun soin particulier. En revanche, sept nouveaux circuits sont apparus et de nouveaux bolides sont disponibles: vous aurez désormais le choix entre cinq véhicules différents. Par ailleurs, sachez qu'un certain nombre de séquences cinématiques présentent les circuits et qu'il est même pos-

sible de visualiser les courses d'autres concurrents, de manière à vous imprégner du parcours avant de commencer. Trois modes de jeu sont toujours proposés (Arcade, Championnat et Practice), et les options sont fort complètes. Mais cela suffira-t-il à tenir les pilotes en haleine? Pas sûr...

LES MODES PASSENT...



Seule la F1 sera disponible en mode Arcade.



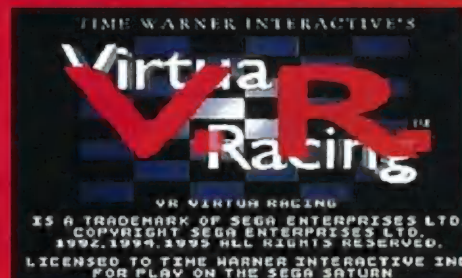
Quatre vues différentes sont toujours proposées, mais, pour jouer à deux, vous devrez impérativement être en mode Practice.



Etrangement, on ne peut concourir qu'avec le kart en mode Championnat. Peut-être faut-il finir toutes les courses pour disposer des autres bolides?



Ce prototype est très rapide et colle bien à la route.



TIME WARNER/IMPORT

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE

PRESENTATION 78%

Pas de véritable intro, mais une présentation des circuits et des temps de chargement raisonnables.

GRAPHISMES 60%

La Saturn est capable de cent fois mieux, et cette 3D surface pleine ne lui fait pas honneur.

ANIMATION 88%

Pas de ralentissements majeurs, mais une impression de vitesse identique à 100 ou à 300 km/h.

MUSIQUE 79%

Les thèmes originaux ont été conservés, mais ils sont éculés...

BRUITAGES 30%

Un vol de mouche... voilà à quoi ressemble le vrombissement de votre machine. Soporifique!

DUREE DE VIE 80%

Tout dépendra de votre attachement au titre. Personnellement, je n'ai pas tenu deux heures...

JOUABILITE 88%

Fidèle aux versions d'origine: les bolides répondent bien à vos sollicitations.

INTERET 65%

Aussi attendu que décevant, Virtua Racing fait pâle figure sur Saturn. Quand je pense à Sega Rally...

AVIS

non!



SPY

Le gros problème de ce Virtua Racing est qu'il a beaucoup vieilli si l'on se réfère aux jeux actuellement disponibles sur Saturn. Il n'y a pas de secret. Il est sorti six mois trop tard... Graphiquement, aucun effort n'a été fait depuis la version 32X et, au niveau du jeu, on s'ennuie ferme après une heure. Les bruitages sont risibles et le clipping est honteux pour de la 3D de ce calibre. Outre une réalisation très moyenne, les quelques nouveautés, comme les circuits et les bolides, n'apportent pas grand-chose. Non, Virtua Racing n'est pas un bon investissement. Je garde ma version MD, bien sagement. Car, même s'il n'est pas fondamentalement mauvais, ce Virtua Racing n'utilise guère 32 bits. Et dire que je l'attendais avec une impatience folle...

NOUVEAUTÉ

**ET EN PLUS
JE PARLE!...**

Clic!

Flash!

Clac!

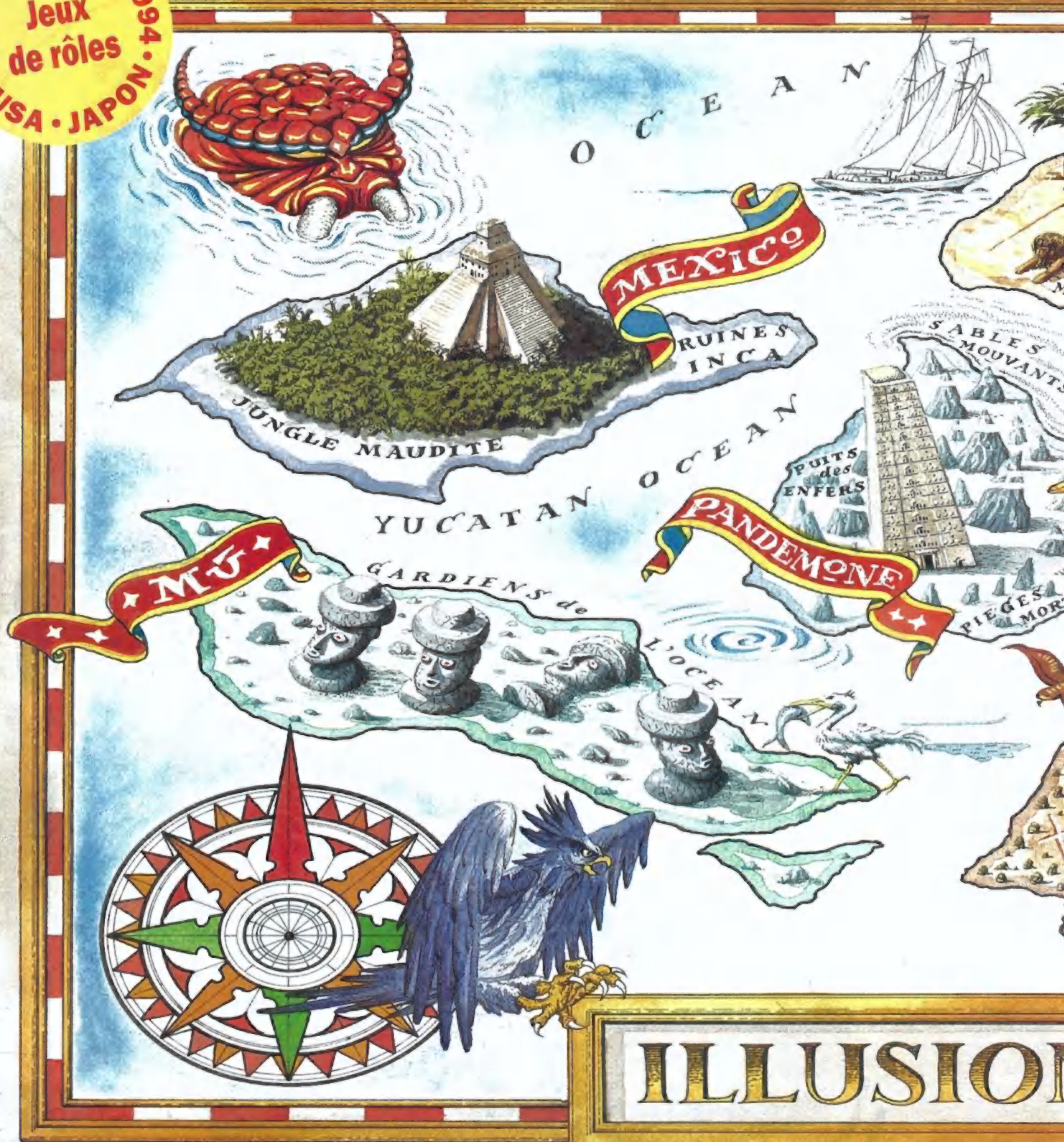
349 F

**prix public conseillé
utilise du film 600 +**

Polaroid® Talking Camera 636

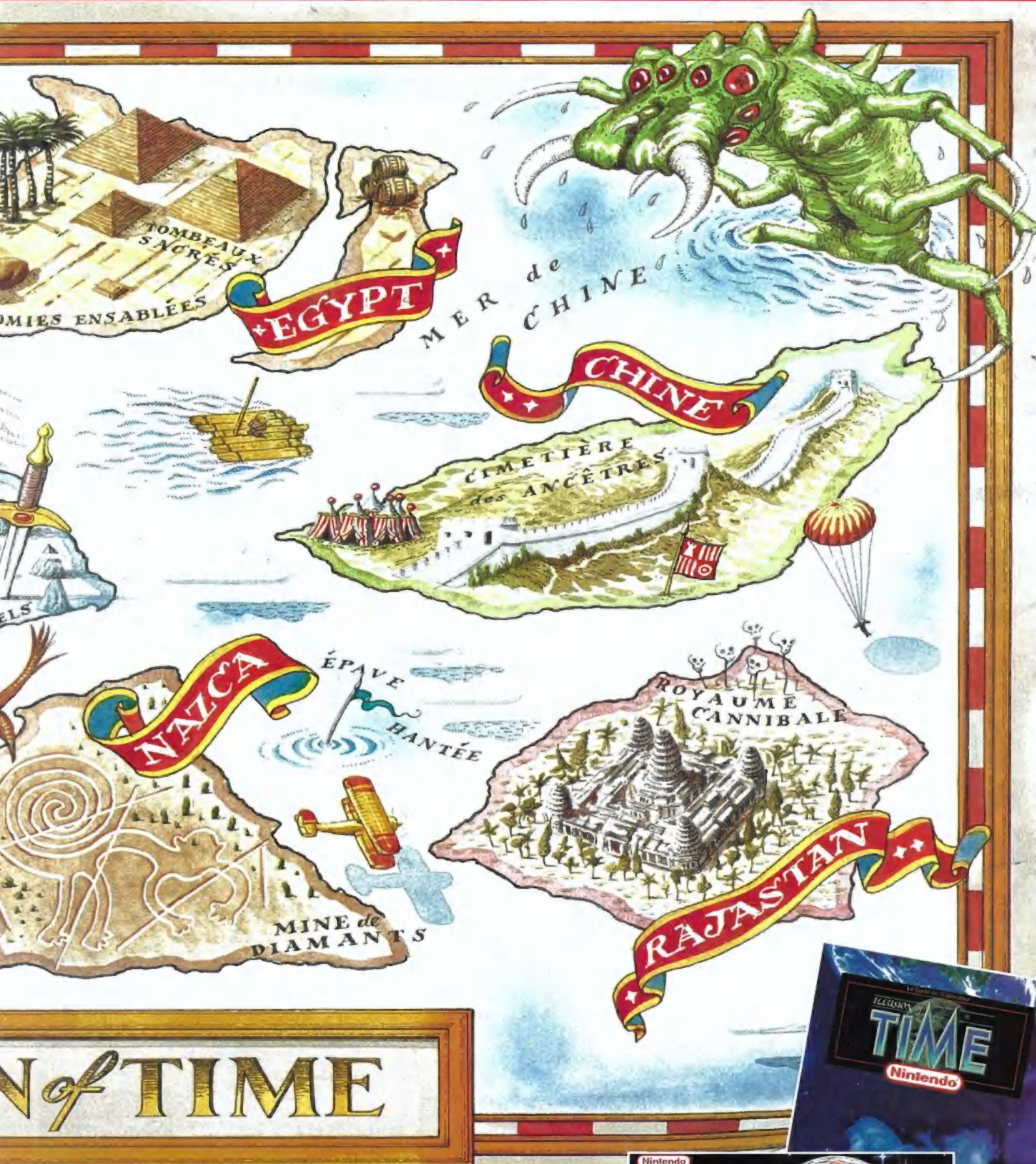
ALORS COMME ÇA TU VEUX

N°1 DES VENTES 1994 • N°1
Jeux
de rôles
• USA • JAPON



Il y a tout juste un an, un groupe d'explorateurs disparaissait dans des conditions mystérieuses. Ton père était leur chef, il voulait résoudre les légendes de civilisations oubliées, et ses fouilles devaient lui permettre de trouver la clé d'un des plus grands mystères : Pandémone. Tous disparurent sauf toi. Mais tu ne te souviens de rien. Ton père est vivant quelque part en ce monde et tu as juré de le retrouver. Plus qu'un simple jeu de rôles, Illusion of Time est une aventure fabuleuse. Prépare-toi à sillonner le monde, à rencontrer de nouveaux amis et à affronter de terribles ennemis. Pour sauver ton père, tu devras faire appel à tes pouvoirs surnaturels et à la magie de Gaïa. Peut-être seras-tu en mesure d'empêcher la Comète du Chaos de réduire la planète à néant pour sauver le monde.

JOUER LES AVENTURIERS?



ef. Il espérait
stères : la Tour
ré de le retrou-
r de nouveaux
e de l'esprit de

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo (2,23 F/mn) 36 68 77 55, 7/7 jours - 24/24h - 2,23 F/mn



ARCADE

Après le Ski Show qui s'est déroulé il y a deux mois au parc des Princes, c'est au tour de Namco de nous faire goûter la poudreuse avec *Alpine Racer*, une simulation de ski plus vraie que nature. C'est parti tout schuss!



Attention les sapins!

Si vous passez par "La Tête dans les nuages" à Paris, vous aurez la surprise de voir des allumés avec un bonnet sur la tête et une salopette fluo en train de slalomer à plus de

120 km/h devant un écran géant. Non, ce n'est pas un asile psychiatrique et vous n'êtes pas rentré, sans vous en apercevoir, dans la quatrième dimension. Ces pros des pistes noires s'éclatent

tout simplement sur *Alpine Racer* en attendant les vacances, les vraies gamelles et les jambes dans le plâtre. Pour son nouveau simulateur, Namco change totalement de registre et s'attaque au ski, un sport peu exploité en salle d'arcade. Le meuble se compose de deux poignées fixes (les bâtons) et d'un sabot fixé à une extrémité dans lequel on pose les deux pieds. Le maniement est très simple: il suffit de faire pivoter le sabot, c'est-à-dire les skis, pour tourner à droite ou à gauche. Suivant la rapidité du mouvement, vous tournez plus ou moins rapidement, comme dans la réalité. Dommage qu'il n'y ait pas un système pour détecter la posture du joueur: impossible par exemple d'amortir les



Pour ne pas sortir de la piste, il faut tourner rapidement et bien anticiper.



Une fois qu'on en maîtrise bien le maniement, on arrive vite à la fin du jeu.

namco

ARCADE

RACER™

bosses (les vraies, pas ceux qu'on trouve en fin de niveau!). Mais bon, c'est peut-être trop en demander et il est vrai que tout le monde n'a pas la chance de partir aux sports d'hiver, encore moins d'être un as du slalom. Alpine Racer est donc accessible à tous et les trois niveaux de difficulté offrent un challenge aux débutants comme aux pros.

De la neige en trois dimensions

On ne le dira jamais assez, la nouvelle génération de jeux d'arcade n'a rien à envier aux consoles 32 bits, bien au contraire. Entièrement en 3D temps réel avec placage de textures mappées, Alpine Racer atteint un réalisme incroyable. Rien n'a été laissé au hasard, il y a des téléféries, des remonte-pentes, des pylônes en plein milieu de la piste et, bien sûr, des sapins un peu partout. Pour un peu, on se croirait vraiment sur une montagne enneigée en train de descendre tout schuss, surtout dans la vue subjective. Il manque juste les moniteurs de ski en train d'enguirlander la ribambelle de nains habituelle. Mais Alpine Racer est loin d'être une partie de plaisir. On n'a pas le temps de s'arrêter boire un vin chaud au relais des Chamois ou de faire du hors-piste dans la poudreuse. Un système de check-point pousse le joueur à se donner à fond. Une faute de quart de trop et c'est terminé. Allez, pour vous aider, on vous livre une

petite astuce pour faire un bon départ: tournez rapidement de droite à gauche quand vous êtes sur le plat. Ainsi, le skieur exécute un pas de patineur pour aller plus vite. C'est très utile dans le mode Slalom, lequel demande beaucoup de maîtrise.

Champion virtuel?

Alpine Racer reste fidèle au ski, et ce malheureusement sous tous les rapports. Tous ceux qui n'ont pas les moyens d'aller aux sports d'hiver pourront goûter aux joies du ski virtuel, mais l'expérience est aussi intense que courte et coûteuse. Avant de devenir un roi des pistes virtuelles, il faudra dépenser de l'argent, beaucoup d'argent. Une partie coûte 20 francs et dure moins de trois minutes pour un débutant. Faites le calcul et vous verrez que, au bout du compte, il vaudrait peut-être mieux économiser pour partir en vacances. Mais cela n'enlève rien à la qualité de ce jeu. Il faut au moins l'essayer une fois dans sa vie, il est vraiment impressionnant. Namco n'a pas encore décidé si Alpine Racer serait adapté sur Playstation, mais il faut dire que la conversion est difficile. En dehors des limitations techniques, tout le charme de ce jeu tient à son système de sabot qui simule les mouvements des skis. Et on n'est pas près de voir un tel gadget en vente pour une console.

Ce passage dans les cavernes en vue subjective est magnifique.



Les panneaux vous indiquent quand tourner... Là, à l'évidence, c'est trop tard!

Voilà ce qui arrive quand on croise les skis... En l'occurrence, vous avez bêtement heurté un sapin.



Tout schuss dans les lignes droites!

Commençons par le commencement: bonne année et bonne santé à tous et à toutes! Je vous la souhaite le plus agréable possible. Cette année 1996, vous le savez tout autant que moi, sera marquée par l'arrivée tant attendue de la Nintendo 64. Machine surpuissante s'il en est, elle a déjà fait craquer A.H.L. Depuis qu'il est revenu du Shinshokai, célèbre salon qui se tient au Japon tous les ans au mois de novembre, il ne jure plus que par elle. Pire, il ne sort pas trois mots sans citer celui de Nintendo. O.K., j'exagère un peu, mais cette console l'a vraiment retourné. D'après le courrier que je reçois, il semblerait également que cette belle bête vous titille le cerveau. Je vais donc tenter de répondre au mieux à chacune de vos questions avec sérieux et en toute connaissance de cause... Pourquoi tu rigoles, Trollie?

Bomboy, un nain capable de tout

CONCOURS "TA MERE"



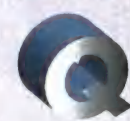
Ce mois-ci, c'est Bruno Flin, d'Argentan, qui remporte le concours "Ta Mère" grâce à la blague suivante, fort bien illustrée: "Ta mère, elle est tellement bête que quand on lui demande si elle désire une tequila, elle répond par son prénom!" Pour la peine, toute l'équipe de Consoles+ va lui consacrer le dernier numéro. C'est bien fait pour lui, il n'avait qu'à pas participer au concours.

BOMBOY À LA RESCOUSSE!

Dina, dont je ne connais que le prénom, me pose deux petites questions, simples et courtes comme je les aime (les questions, pas ce que vous pensez, bande de petits vicieux). Dina aimerait savoir si les CD de la Playstation fonctionnent sur les CD-I et inversement. Dina n'a pas beaucoup d'argent et hésite entre Destruction Derby et WipEout. Lequel de ces jeux faut-il qu'elle achète?

Salut Dina. Les CD de la Playstation ne fonctionnent que sur la Playstation. Ils ne sont donc en aucun cas compatibles avec un CD-I. Par contre, ta Playstation est capable de lire des CD audio tout comme ton lecteur de CD-I. Il est difficile de faire un choix entre WipEout et Destruction Derby. Ces deux jeux sont absolument démentiels. Si tu préfères les jeux de stock-car et si le fait de défoncer les autres concurrents ne te pose aucun problème de conscience, alors jette-toi sur Destruction Derby. WipEout constitue quant à lui une excellente simulation de véhicules futuristes. Les circuits sont nombreux et deviennent rapidement difficiles. Si tu veux des tips pour ces deux jeux, Switch a réussi à en dégoter deux ou trois des plus intéressants. Reporte-toi donc sur sa rubrique, tu y trouveras ton bonheur.

ALEXANDRE, FIDÈLE ABONNÉ À LUI-MÊME (HEU, PARDON?)



Je sais, je ne suis pas très clair. Je voulais simplement vous dire qu'Alexandre était un fidèle lecteur de

Consoles+ puisqu'il y est abonné. Fidèle à lui-même (d'où le titre de cette lettre), il aimerait savoir si Mortal Kombat 3 sortira un jour sur Saturn.



Salut Alexandre. Une version Saturn de Mortal Kombat 3 est effectivement prévue. Seulement, contrat d'exclusivité oblige, cette version ne verra le jour que six mois après la sortie de la version Playstation. Cette dernière étant disponible depuis le mois dernier, la version Saturn devrait sortir au mois de juin prochain... si tout va bien!

BENOÎT, SIMPLE ET EFFICACE



Benoît est un gars comme je les aime, bien que je préfère de loin les jeunes et jolies filles.

Je viens de recevoir une lettre minuscule contenant à peine le tiers du quart d'une moitié d'un cinquième de question et demie. Or donc, Benoît aimerait savoir s'il existe un kit de nettoyage pour la Super Nintendo. Si oui, à quel prix?



Oui, Benoît, oui! Il existe un kit de nettoyage pour la Super Nintendo, et ce depuis l'aube des temps. Disponible dans toutes les bonnes pharmacies, dans les grandes surfaces et chez l'épicier du coin, ce kit vous coûtera environ 11,50 francs. Son nom? Brosse à dents, tout simplement! En effet, il n'y a rien de mieux qu'une bonne brosse à

VOS MEILLEURES COUVES



Veronique Yang

Toute la rédaction est encore sous le charme de la couverture envoyée par Yang Veronique (dessin ci-contre).

Cette jeune Parisienne a un talent formidable et un toucher de crayon unique. Pour l'encourager à nous envoyer d'autres dessins, nous lui offrons un an d'abonnement à Consoles+.

dents en fin de carrière (à poils mous) pour nettoyer sa console Super Nintendo. Pour ceux qui possèdent une Megadrive, je leur conseille fortement un brossage matin et soir tous les deux mois avec Ramclean ou encore avec Circuitsclean. Une autre question, Benoît?

MARS IN ZE FOUF

Q Nicolas Moulet, un très jeune lecteur de Consoles+, se pose "ze" question: pourquoi avons-nous à nouveau testé Tekken dans Consoles+ n° 48 alors que nous l'avions déjà testé dans le numéro 43?

R Salut Nicolas. Ta question est très pertinente, et je pense qu'elle en intéressera plus d'un. Les jeux qui sortent au Japon arrivent très rapidement dans les boutiques d'import. Consoles+ ne peut donc pas passer à côté d'un très bon jeu sous prétexte qu'il n'est disponible qu'au Japon, et donc attendre pour le tester qu'il sorte en version européenne six mois plus tard. Tekken est sorti au mois d'avril au Japon, et nous l'avons testé à ce moment-là. Ensuite, Sony Europe l'a proposé en version PAL, donc européenne, au mois de novembre dernier. Nous ne pouvions passer sous silence cette seconde naissance, et avons décidé d'en parler de nouveau dans Consoles+.

DOCTEUR JAGUAR N'EST PAS CONTENT

Q Docteur Jaguar, comme son pseudo l'indique, est un fervent défenseur de la Jaguar. Il reproche à Consoles+ de trop souvent critiquer cette console, car c'est pour lui une machine d'une rare qualité. Docteur Jaguar pense que la Plays-

tation et la Saturn font pâle figure à côté de la Jaguar (tous les goûts sont dans la nature). Non content de pousser une gueulante, Docteur J. ose dire que c'est à cause de joumaux comme le nôtre que la console se vend peu en France (il est chié, lui, hé!). D.J. en arrive finalement à poser une question: est-ce que les CD-Rom américains et européens seront compatibles entre eux? Il pose la même question à propos des cartouches.



R Bonjour Docteur Jaguar. On ne va pas commencer à s'énerver. Restons donc calme. Tout d'abord, sache que si la Jaguar ne se vend pas si bien en France, ce n'est pas la faute de Consoles+, mais bel et bien des éditeurs ou des distributeurs, qui ont tendance à oublier cette console. Comme tu dois le savoir, ce sont les jeux qui font vendre les consoles (je ne le répéterai jamais assez). Or, la Jaguar est restée très longtemps sans jeux. Seuls deux ou trois étaient disponibles: Cybermorph, Crescent Galaxy et Tempest 2000. Tu ne vas pas me dire que la console peut espérer se vendre convenablement avec trois jeux de cette qualité? Voilà deux ans et demi que cette console existe. Si tu fais le compte aujourd'hui des jeux disponibles, tu conviendras avec moi qu'il n'y en a pas assez pour assurer le succès d'une console, même si l'on peut effectivement relever quelques très bons jeux dans la logithèque de la Jaguar. C'est dommage de voir

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
36 15 TCPLUS

qu'une console disposant d'un si fort potentiel soit mise de côté à cause d'un manque de jeux! Pour répondre à tes questions, sache que, normalement, les jeux américains et européens seront compatibles entre eux, qu'il s'agisse des CD-Rom ou des cartouches.

AMINA, DJIBOUTI, L'AFRIQUE ET LA MER

Q Une lettre d'une lectrice, c'est déjà assez rare. Mais une lettre d'une lectrice de la

république de Djibouti, c'est assez exceptionnel!

Puisque personne d'entre vous ne connaît Amina, laissez-moi vous la présenter. Cette jeune fille de 29 ans habite Djibouti, sur la corne est de l'Afrique, à quelque 6 000 kilomètres de la France. Elle lit Consoles+ depuis huit mois et, déjà folle de moi et de mon sourire digne d'une publicité pour dentifrice, elle m'envoie une lettre pleine d'amour et de questions... Elle m'apprend que les téléviseurs qui sont vendus dans son pays ne disposent pas de prise Péritel! La Megadrive qu'elle possède se branche sur la prise antenne de sa télé (bonjour la perte de qualité d'image). Amina aimerait s'acheter une Saturn, et voudrait savoir si, en l'achetant en France, elle pourra y jouer sur sa télé. Amina veut aussi acheter le Hors-Série de Consoles+ dédié aux consoles 32 bits. Comment peut-elle faire pour se le procurer? Elle a par ailleurs fort apprécié "Cyber Weapon Z".



Leyla Pekdemir

PRIX SPÉCIAL

C'est la première fois que la rédaction de Consoles+ décerne un tel prix. Figurez-vous que la jeune Leyla Pekdemir nous a fait parvenir un superbe cadeau: un mini-Consoles+ qui, une fois ouvert, joue le morceau "Vive le vent". Une idée formidable et très originale. Leyla a donc bien mérité qu'on lui fasse parvenir notre Consoles+ dédicacé par toute l'équipe.



Nicolas TEIXEIRA

**CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER**
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
36 15 TCPLUS

R Amina, comment oses-tu? Tu m'envoies une lettre d'Afrique sans une photo de toi! J'exige que tu me fasses parvenir le plus rapidement possible une photo de toi. Compris? Bon, en ce qui concerne ton problème de prise Péritel, tu as pas mal de soucis à te faire. La Saturn, comme chaque console de jeu vidéo et autres appareils vidéo vendus en France, est équipée en standard d'une prise Péritel. Si tu veux jouer avec ta Saturn sur ta télévision sans prise Péritel, il va falloir être très maligne. Ce que je te conseille, c'est d'aller voir un électricien (ou, mieux, un magasin d'électronique) et de lui faire faire une prise spéciale, à savoir une prise disposant d'une entrée Péritel femelle et d'une sortie prise antenne femelle. Une telle prise ne devrait pas te coûter plus de 150 francs. Pour ce qui concerne le Hors-Série de cet été, il te suffit de contacter le service Abonnements de Consoles+ et d'expliquer que tu veux commander un ancien numéro. Tu trouveras le numéro de téléphone de ce service à la fin de chacun des Consoles+, dans la rubrique "Petites Annonces". Le Panda se joint à moi pour te faire une grosse bise, car c'est aussi un fervent admirateur de "Cyber Weapon Z". A très bientôt, Amina, tu seras toujours la bienvenue dans ma rubrique.

WIR LIEBEN SIE ZEBASDIEN

Q Sébastien le Germanique est un lecteur assidu de Consoles+. Cependant, il vit actuellement à Hambourg, (en Allemagne, ignorants!) et il lui est impossible de trouver chaque mois le magazine. Que doit-il faire pour lire régulièrement son journal favori, hein, je vous le demande?

R Salut Sébastien. J'ai un ami qui habitait autrefois en Allemagne. Journaliste de son état, il aimait les jeunes filles plus que tout. Ses copains l'appelaient d'ailleurs le Chroniqueur... Comprenne qui pourra. Donc, tu habites Hambourg et tu souhaites lire ton Consoles+ chaque mois. A mon avis, il te suffit d'aller traîner du côté des librairies du port, et tu trouveras certainement un exemplaire de Consoles+ sur un étalage. Si ce n'est pas le cas, il faut que tu écrives au service des Abonnements afin de commander le numéro qu'il te faut. Of videur zeheune Zébasdien!

XAVIER FOREVER, 20 ANS ET TOUTES SES DENTS

Q Xavier, fidèle lecteur de 20 ans et accessoirement habitant de Metz, me pose des questions pertinentes sur la Playstation. Il me dit que la version japonaise de la Playstation, qui tourne en 60 Hertz, est en plein écran (il a raison). Il aimerait savoir ce qu'il en est de la version française, autrement dit PAL. Continuant sur sa lancée, il me demande si un adaptateur de jeux japonais/français

existe, si une manette française fonctionne sur une console japonaise et si la conversion des jeux japonais en français sera aussi longue que sur la Super Nintendo? Finalement, Xavier aimerait avoir mon avis objectif à propos de l'achat de sa console: doit-il acheter une console japonaise ou française?

Resultant Xavier, la patate? Effectivement, les consoles japonaises fonctionnent en plein écran. Les jeux développés au Japon qui sont ensuite adaptés pour la Playstation française ne bénéficient pas tous du mode plein écran. Par contre, des jeux comme WipEout ou Destruction Derby fonctionnent en plein écran. Il est vrai également que les jeux en version PAL sont un poil plus lents que leur version NTSC. Prenons par exemple Ridge Racer. Dans la version française, en effectuant un tour parfait dans la première course, le chronomètre affiche une différence d'une dizaine de secondes supplémentaires par rapport à la version japonaise sur le même circuit, et dans les mêmes conditions! Sur Tekken, les enchaînements de coups de pied ou de poing sont également moins rapides que sur la version japonaise. Mais attention, il n'y a rien de dramatique à tout cela. Seuls les joueurs disposant de deux consoles d'origines différentes, ou les testeurs de Consoles+.

peuvent se rendre compte de la différence de rapidité des consoles. Certaines boutiques affirment disposer d'un adaptateur japonais/français pour les consoles Playstation. Je n'y crois pas trop, et demande à voir pour confirmation. De plus, à chaque fois que je demande à ces boutiques si elles ont reçu cet adaptateur, il m'est répondu qu'il n'est pas encore disponible. Ne l'ayant pas vu, je n'y crois donc toujours pas! Les manettes japonaises fonctionnent parfaitement avec les consoles française et inversement, tout comme les Memory Card.



Dimitri ELOISE



David HEYMANS



Thomas GEERTS



am TIEF-MAN

Enfin, la conversion des jeux japonais en français ne devrait pas prendre autant de temps que la conversion de jeux sur Super Nintendo. En ce qui concerne ta dernière question, je vais être franc: j'ai acheté quelque temps après sa sortie, au Japon, une Playstation japonaise avec quelques jeux. En septembre dernier, avec la sortie européenne de Destruction Derby et de WipEout, j'ai aussi acheté une console française. Je peux te dire que je joue plus aujourd'hui avec ma console française qu'avec la japonaise...

ALI EN DIRECT DU SENEGAL

Q Ali habite au Sénégal. C'est un passionné de Nintendo, et ses amis le surnomment Alitendo (quels déconneurs, ses copains, alors!).

Il habite Dakar, et parvient difficilement, mais sûrement, à acheter chaque mois son Consoles+. Cependant, depuis quelque temps, il a quelques questions en tête qui le tracassent et dont il me fait part. Il aimerait acheter une nouvelle console, mais il hésite entre la Playstation, la Saturn ou la Nintendo 64. Il aimerait savoir aussi pourquoi Mortal Kombat 3 n'a pas eu un succès aussi foudroyant que Killer Instinct.

R Salut Ali, la pêche? Décidément, entre Amina, qui habite Djibouti, et toi, l'Afrique est à l'honneur dans ce numéro de Consoles+, et c'est tant mieux! Ali, tu te poses en fait les mêmes questions que la plupart des lecteurs de Consoles+. Playstation, Saturn ou Nintendo 64? Laquelle choisir? C'est une question à laquelle il est très difficile de répondre. Pour t'aider à faire ton choix, nous avons sorti cet été un numéro hors-série dédié aux consoles 32 bits. Tests, comparatifs... il y a tout ce qu'il faut savoir sur les consoles de Sega et de Sony. Quant à la Nintendo 64, il est très difficile de se

prononcer sur ses capacités et sur les jeux qui seront disponibles à sa sortie. Pour l'instant, A.H.L. et Banana San sont les seuls à avoir vu la console au Japon. D'ailleurs, pour plus d'infos, je te recommande de lire le reportage qui se trouve dans ce numéro de Consoles+. Vu la tête que faisait A.H.L. en revenant de Tokyo, je peux te garantir que la console est ultra performante en matière de graphismes et d'animation en 3D temps réel... Mortal Kombat 3 remporte un beau succès en France métropolitaine. Les versions Megadrive, Super Nintendo et surtout Playstation se vendent très, très bien, tout autant que Killer Instinct.

STEF FIGHTER EST UN ZÉRO

Q Stef Fighter aimerait savoir pourquoi les jeux dans les boutiques spécialisées sont beaucoup plus chers que les jeux vendus dans les grandes surfaces?

R Salut Stef, ça cartonne? Les jeux vendus dans les grandes surfaces sont tous des jeux officiels, c'est-à-dire en version française. Leur prix est donc de 370 francs environ. Les jeux



Nicolas GAVET

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
36 15 TCPLUS

que tu trouves dans les boutiques spécialisées sont souvent des jeux d'import, c'est-à-dire américains ou, plus souvent, japonais. Frais de douanes, taxes et (grosse) marge bénéficiaire obligeant, ces jeux, une fois sur les étals français, avoisinent souvent les 600 francs, si ce n'est plus! C'est pour cela que je conseillerai toujours à quelqu'un d'acheter une console de jeu française, que ce soit une Saturn, une Playstation, une Megadrive, une Super Nintendo ou, très prochainement, une Nintendo 64.

CATHERINE PERD LA TÊTE

Q Catherine, une jolie et jeune lectrice de Consoles+, que ses copines appellent Sailor, me demande comment se lit "Cyber Weapon Z", le manga en couleurs que nous diffusons chaque mois dans Consoles+.

R Eh bien, Catherine, que se passe-t-il? Aurais-tu perdu la tête ou quoi? Il est vrai que dans le premier volume de "Cyber Weapon Z", publié dans Consoles+ n° 48, le Panda n'avait pas précisé la manière dont se lisait ce manga. Alors moi, Bomboy, nain de mon état, toujours prêt à secourir la veuve et l'orpheline (surtout les jeunes et jolies orphelines), vais te venir en aide. "Cyber Weapon Z" se lit à la japonaise, c'est-à-dire à l'envers: on commence par la fin du journal. Voilà, j'espère maintenant que ce manga sera plus clair pour toi! Heu, t'aurais pas une photo de toi? C'est pour offrir à Trollie...



Stéphane ROSIN



Laurent SOUQUIERES



Encourne QUAPASIGNE



Jean-Marc NYFETER



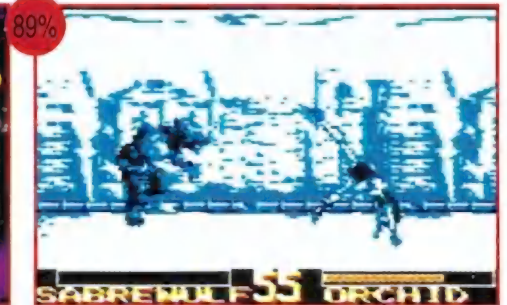
Bon, y'a pas de raisons que je ne fasse pas grève, moi aussi! C'est vrai, quoi! J'ai beau faire du stop pour rentrer chez moi, personne ne me voit, j'suis trop petite!!! Alors j'use mes petites pattes... Mes revendications sont simples: un chat comme monture pour les trajets et un plus grand trou de souris pour caser à mon aise ma panoplie de consoles. Sinon, j'amène toute ma famille à la rédac' faire des trous dans les nouveaux locaux!

KILLER INSTINCT

Neuf combattants originaires du jeu d'arcade sont présents. Jago, Orchid, Riptor, Thunder et les autres combattent au rythme de vos injonctions contre l'ordinateur en mode Practice ou Tournoi. Un mode deux joueurs est possible avec le Game Link. Cinq niveaux de difficulté permettent d'assimiler progressivement mouvements spéciaux, au nombre

de cinq à huit, Combos, Combos Breakers et Ultra Combos des combattants. Tous les coups sont donnés dans la notice. L'animation est fluide, les graphismes un peu flous et la musique sans intérêt. Avec le Super GB, vous apprécierez le tour d'écran en couleur.

GAME BOY NINTENDO



SONIC LABYRINTH



GAME GEAR SEGA

88%



Perdu dans des labyrinthes, notre Sonic national doit récupérer des clés et trouver la sortie pour accéder au niveau suivant. Plus question de courir pour le hérisson, ralenti par des bottes maléfiques. Heureusement, il lui reste ses fameux roulés-boulés pour dégommer les ennemis des lieux. 12 niveaux, quatre boss plus des tableaux-bonus sont inscrits au programme de ce jeu aux graphismes extrêmement fins et bien colorés. L'animation est assez fluide et la difficulté moyenne. Un petit jeu bien sympathique aux multiples bonus.

PGA TOUR GOLF 96

Dans la série des PGA Tour, Electronic Arts nous gratifie enfin d'une version totalement différente des précédentes moutures. Le relief des terrains est à présent respecté, une nouvelle jauge de puissance a fait son apparition et de nouveaux parcours sont venus corser encore le challenge. Même si, déjà, vous possédez le 95, ne ratez pas celui-ci. C'est vous dire s'il y a du nouveau!

MEGADRIVE ELECTRONIC ARTS



BIG RESPECT A MR TOMCAT POUR LES ILLUSTRATIONS



sûr, car toutes les sorties d'OAV en français sont chez nous au meilleur

Katana - 7, rue Mathis - 75019 Paris - Tél : 40 34 59 31 - 36 15 code Ohayo



→ 36 15 JAPAN

Ceci est un message destiné aux futurs membres sacrés, **fans de la Japanimation**: **non vous n'êtes plus seuls au monde** car notre club très select va vous chouchouter sans aucun coup de baguette à craindre! Les vrais puristes vont enfin se sentir compris avec tous les dossiers et rumeurs mitonnés par la **bande du PUTOIS, CHIMOULT, CHUCKY, GIANT EKA et LARAX!** Bientôt vous ferez forcément partie de leur clan de passionnés car ces fous furieux sont au courant de toutes les nouveautés! Comment rester de marbre devant **cette info made in nippon décortiquée et analysée sous toutes ses coutures?** Pour vous faire connaître et faire partie du gang, c'est facile: **laissez vos messages dans la Boîte aux lettres (BAL) et nous nous engageons à publier les meilleurs dans notre fanzine!** Alors, si la gloire littéraire vous tente... défoulez-vous sur notre **36 15 Japan. Tous les vrais passionnés s'y retrouvent. 36 15 Japan-**

3615 la messagerie des initiés
1,29 F la minute

JAPAN

Participe à la
création
d'un fanzine !

*Laisse
tes messages,
tes articles
dans la boîte
aux lettres,
les meilleurs
seront publiés.*

Exclusivement réservé aux passionnés.

Viens dialoguer avec tous les autres accros de l'animation,
plus on est de dingues plus on rigole !



ze killer

ZE MORT DE HONTE!

Année 95, année maudite... *Street of Fighter Ze Movie* à 80% dans Consoles+ (il en vaut 0,8), le daubesque *Rise of the Robots* sur la couverture du mag' (C+ 39), la 32X caressée dans le sens du poil dans nos pages (cette boursofflure coûteuse et inutile), la *Virtual Boy* présentée comme si elle avait un intérêt quelconque, à part celui d'enrichir les laboratoires pharmaceutiques (essayez, vous verrez...). Mort de honte, votre abject serviteur...



TÊTE DE NŒUD, UN FILS DE PUB

Sûr qu'il m'a fait péter les boulons, ce jeu: imaginez qu'après une promo béton, un raz-de-marée publicitaire, la montagne a accouché d'une souris (l'éditeur s'appelle Mirage!). Extraits de la pub et traduction simultanée. Je suis pas fort pour causer le marketingue mais je vais essayer.

Rise of the Robots est le premier-né d'une nouvelle génération de jeux vidéo: (Cette pâle conversion d'un jeu PC médiocre est à la 3D ce que ma grand-mère est au 100 mètres haies.) animations et graphismes démentiels (des personnages tout ratatinés, baignant dans le flou), 7 robots, (!) des dizaines de coups (!) et une musique de Brian May (et de la techno bas de gamme).

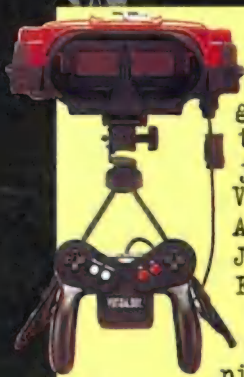
Et Consoles+ en a fait sa couve... Il nous a bien eus, Tête de nœud!

L'É PAYSAN, LA VACHE ET HOLLYWOOD

Un beau jour, un paysan acheta une superbe génisse blanche. Longtemps, il chercha pour la bovine créature un nom qui sortit de l'ordinaire, qui fût digne de sa beauté. Il la nomma SF. Après avoir vélé, celle-ci lui donna un lait succulent. Le succès dans les bourgs voisins fut proprement foudroyant: pas un bourgeois qui n'en voulût! Le paysan, très attaché à sa bête, la soigna si bien que le lait était toujours plus onctueux, plus moussueux, plus délicat en bouche. Il la chérissait tant qu'il lui donna les surnoms les plus tendres ("Super", "Prime", "Turbo", allant, le brave homme, jusqu'à la nommer "2" ou "3" tant il est vrai qu'il la voyait partout!). Longtemps la vache, sensible aux délicatesses de son maître, lui donna le meilleur lait, et le monde entier finit par goûter au divin nectar. Las, aussi goûteux que soit le pis, le temps vient où il s'assèche... La bonne bête vieillissait, et les génisses qui brouaient alentour se mirent à produire un lait plus doux, plus nourrissant. Le paysan, lui aussi durement marqué par l'âge, ne pouvant admettre la pénible réalité, se mit à songer... Et de son cerveau sénile jaillit une idée folle: SF, cette vache tant aimée, adulée du monde entier, devait de son lait abreuver tout l'univers! C'est ainsi qu'il mena la bête à Hollywood. Mais vous connaissez la suite, le lait tourna à l'aigre...



PETITES ANNONCES HARD, VRAIMENT HARD



Jambes fines et grands yeux, aisément transportable, j'accueille 32 bits. Vends mes services aux Américains et aux Japonais (pour les Français, c'est plus cher, d'ailleurs je ne mets jamais les pieds chez ces ploucs). Séances de 15 min maximum. Pour séances plus longues, prévoir tubes d'Aspirine en extra.



Booster, toujours booster: je suis faite pour ça. Adorable petit champion, je ne demande qu'à m'intégrer pour former un couple harmonieux. Avec mon ex-mari, Megadrive 1, nous avons rapidement divorcé pour incompatibilité d'humeur. J'aime mon second, Megadrive 2, mais de trop nombreuses défaillances (des problèmes techniques, quoi) lors de nos rapports nous mènent vers l'inéluctable... A part un ou deux, tous mes enfants sont difformes, mal conçus ou simplement sans intérêt. Il y a des moments où je me demande si je sers à quelque chose...



Belle et féline, puissante et très bien faite, j'attends toujours les âmes sœurs en vue de procréation... Jeunes ou vieux, blancs ou jaunes, en quête du méga-hit du premier coup ou adeptes de la loi des séries, venez nombreux me faire des petits!

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

Vive les nouvelles consoles !

SEGA SATURN

SV 460



- 8 boutons de tir
- Contrôle de tir automatique
 - Fonction ralenti
- Cordon de grande longueur

SONY PLAYSTATION

SV 1102



- 8 boutons de tir
- 4 contrôle de direction
- Bouton de sélection
- Fonction de tir automatique et semi automatique
- Fonction ralenti

ABONNEZ-VOUS À CONSOLES +
et recevez votre 2^e manette

OUI, je m'abonne à CONSOLES +

pour **1 an** (11 n°) au tarif de **288 F** au lieu de ~~521 F~~
soit **233 F** d'économie.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Je recevrai la manette SV460 Sega Saturn (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles+ par :

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

☐ Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro :

Date d'échéance : Signature : _____

Vous pouvez acquérir séparément la manette SV460 Sega Saturn au prix de 169 F et chacun des numéros au prix de 32F

A retourner sous enveloppe non affranchie à CONSOLES +
Libre réponse n° 8 842 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

ABONNEZ-VOUS À CONSOLES +
et recevez votre 2^e manette

OUI, je m'abonne à CONSOLES +

pour **1 an** (11 n°) au tarif de **288 F** au lieu de ~~551 F~~
soit **263 F** d'économie.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Je recevrai la manette SV1102 Sony Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles + par :

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

☐ Je préfère régler par Carte Bleue  dont voici le numéro :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Date d'échéance : Signature : _____

Vous pouvez acquérir séparément la manette SV1102 Sony Playstation au prix de 199 F et chacun des numéros au prix de 32 F

A retourner sous enveloppe non affranchie à CONSOLES +
Libre réponse n° 8 842 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

CONSOLES

150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. (1) 41 86 16 72
Fax rédaction : 41 86 16 96
Fax pub : 41 86 16 92
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Rédacteurs
Richard Homsy (Spy) (16 73)
Nicolas Gavet (Nico) (16 74)
Marc Menier (Marc) (16 75)
Secrétariat de rédaction
Pascale Chouffot, assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon
Ont collaboré à ce numéro
François Hermelin (Banana San),
correspondant permanent au Japon,
Lionel Barillon, Loïc Berthelot, Julie
Bluyens, Véronique Boissarie,
Bomby, Elvira, Fifi, François
Garnier, Marc Lantelme, le Panda,
Maxime Roure, Marie-Christine
Ryelandt, Switch, Philippe Tilikete,
Ze Killer.
Chefs de publicité
Stéphanie Bonnard (16 31)
Karine Le Brozec (16 32)
Opérations spéciales
OP-Media/Jacqueline Chaillot,
tél. (1) 46 62 24 20
Marketing
Marlene Reux (41 86 16 45 et
46 62 27 72; Fax : 46 62 25 81)
Fabrication
Isabelle Delanoy (17 90)

Service abonnements
Tél. : (1) 64 38 01 25
France : 1 an (11 numéros) :
288 F (TVA incluse)
Etranger : 1 an (11 numéros) :
370 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (11 numéros) :
2 335 FB. Payable par virement sur le
compte de Diapason à la banque
Société générale à Bruxelles,
n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être
effectués par chèque bancaire,
mandat ou virement postal
(3 volets).
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

emap.alpha

150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : (1) 41 86 16 00
Directeur délégué
Gorune Apikrian (16 10)
Editeur
Vincent Cousin (16 05)
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian (16 03)
Directeur commercial
Lara Wytochinsky (16 24)
Consoles+ est un mensuel édité par
EM-Images SA au capital de
4 400 000 F.
Siège social :
9-13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15
P-DG et directeur de la publication
Christopher Llewellyn
Dépôt légal : 3^e trimestre 1995
Photocomposition, montage :
Euronumérique
Photogravure :
EPS, imp. Cino del Duca
Couverture : EPS
Imprimeries :
Fecomme 77000, Imaye 53000
Distribution : Transport Presse
Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse, Alain Stefanescu,
directeur général
9, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 05 01 46 23 (réservé aux
marchands de journaux)

La reproduction, même partielle,
de tous les articles parus dans la
publication (© Consoles+) est in-
terdite, les informations redac-
tionnelles publiées dans
Consoles+ sont libres de toute
publicité. Les anciens numéros de
Consoles+ sont disponibles à
Consoles+/Service Abonnements,
BP 53, 77932 Perthes Cedex.



Pour lire ou passer tes petites annonces Tape 3615 TCPLUS

VENTES

SUPER NINTENDO

Vds SN + 13 jx + 3 man, px : 1 400 F. Jean-
Michel COLLET, 53, rue Jules Michelet,
92700 Colombes. Tél. : (16-1) 46.49.09.37.

Vds S. NIN + 8 jx + SGB + 3 ps + AD, px :
1 500 F à déb. Rémi COCQUET, 3, rue du
Prieuré, 78320 Levis-Saint-Nom. Tél. : (16-1)
34.61.66.64.

Vds S. Nin + 3 pad + adapt. 60 Hz S. Extérieur
+ 8 jx, px : 1 500 F. Romain BAUDIN, 3, boule-
vard Turgot, 13012 Marseille.
Tél. : 91.06.23.14.

Vds SNIN + 13 Jx + 2 man : 1 500 F et MD + 13
jx + 2 man., px : 1 300 F. Julien BRACONNIER,
1, rue G. Faure, 33510 Andernos.
Tél. : 56.26.13.37.

Vds jx SNIN (Earthworm Jim, Donkey Kong
Country...), px : 220 F. Vincent ANSEL, 3, rue
du Moulin, 62560 Verchocq.
Tél. : 21.86.29.39.

Vds jx SN de 150 F à 300 F (DKC, DBZ +
adapt.). Sébastien GAMBELLI, «Les Eaux», 69460
Vaux-en-Bugey. Tél. : 74.03.22.55.

Vds S. NIN + 2 man. Donkey Kong Country, px :
500 F. Frédéric NARDOU, 6, Square Debussy,
Rés. Odéon, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1)
39.54.79.05.

Vds SNIN + 1 man. (400 F) + DKC (250 F) +
Flashback (120 F). Vivien EISELE, 4, rue du
Château, 84200 Carpentras.
Tél. : 90.63.35.52.

Vds 20 jx SNIN : S. Star, Soccer 2 : 50 F dé-
mons crené : 250 F, YS 3 : 180 F. Gaël LENOR-
MAND, 5, rue du Dauphiné, 91300 Massy.
Tél. : (16-1) 60.11.19.97.

Vds S. NIN + 2 pad + adapt. + 5 jx (MK 2, Fatal
Fury sp., DBZ 2), px : 1 000 F. Thierry TARI,
38, rue Henri Barbusse, 93300 Aubervilliers.
Tél. : (16-1) 49.37.01.15.

Vds SNES + 4 jx (Illusion of Gaia + Addams
Family etc.). Arnaud DEVILLEC ABROCLE, 10,
rue des Bouvraux, 77181 Courtry. Tél. : (16-1)
60.20.05.92.

Vds SN, 4 man., adapt. Quintup. 19 jx (Som,
Bomb 2), px : 2 200 F env. Dimitri EXERTIER,
75, rue de Tassigny, 91700 Sainte-Gene-
viève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.35.16.

Vds SNIN + 3 man. (1 turbo) + 7 jx, px :
1 300 F. Christophe HARDER, 8, rue des
Saules, 51390 Bouilly. Tél. : 26.49.75.99.

Vds sur SNIN : S. Fighter 2 turbo, px : 150 F.
Anthony LETUE, 6, rue des Saulniers, 35680
Louvigne-de-Bais. Tél. : 99.49.03.51.

Vds S. NIN + 4 Pad + Quadri + adapt. US. Jap., 9
jx (DBZ 3), px : 1 500 F. Gatien MADRE, 13,
rue Robert-Thiebaut, 91230 Montgeron.
Tél. : (16-1) 69.42.66.26.

Vds SNIN + 9 jx (MK2, S. Racer) + accessoires,
px : 1 500 F à déb. Julien BONHOMME, 20,
square Frédéric Mistral, 49100 Angers.
Tél. : 41.69.39.48.

Vds Duo + 2 pad + Ac Card + 11 jx, px : 2 200 F
ou sup. Christophe MARIGNOL, 6, place du
Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1)
49.11.13.78.

DIVERS

Vds neo-geo : Fatal Fury : 80 F. Super Side-
kicks, px : 270 F. Florian PAMBRUN, 24, rue
Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1)
43.71.43.24.

Vds Play Station + 4 jx : Ray Man, D. Derby,
R.R., Extra. GA, px : 3 190 F. Jean-Nicolas
FAVRE, 1 ter, route de Souchez, 62143
Angres. Tél. : 21.45.00.34.

MEGADRIVE

Vds MD + 7 jx + 2 man. (1 à 6 boutons), px :
1 150 F à déb. Hadel GRAIRIA, 34, av. Pierre
Mendès France, 13310 Saint-Martin-de-Crau.
Tél. : 90.47.05.78.

Vds MD + 6 jx Lég. de Thor, Livre de la Jungle,
etc., px : 800 F. Hugo MAHYEUX, 15, rue Da-
val, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.55.61.98.

Vds MD + 32 X + 14 jx + 2 man. (1 à 6
boutons), px : 3 300 F. Gilles RUSZCZYCKI,
18, rue des Champs Fleuris, 57210 Maizières-
les-Metz. Tél. : 87.80.55.07.

Vds MD Jap + MCD 2 jap (tbe), + Sonic CD,
px : 1 500 F. Steve DESHOQUES, 2/206, place
du Chanoine-Ritz, 57000 Metz.
Tél. : 87.74.42.45.

Vds MD + joy Pads + jx + Quadrupleur px à
déb. Raphaël HIRON, 1, impasse du Lavoisier,
90150 Eguenigue. Tél. : 84.29.86.74
(ap. 19 h).

Vds MD + 9 jx + man. + écran couleur, px :
1 600 F ou éch. ctre Play Station. Gabriel LE-
MAISSIER, 91, rue du Chemin Vert, 14000
Caen. Tél. : 31.75.16.87.

Vds MD + 32 X + Vredelux + man. + 3 jx MD,
px : 800 F. Armand SEHARMADIKOGU, 3,
place de l'Ecole, 95400 Villiers-le-Bel.
Tél. : (16-1) 39.92.25.35.

Vds MD + 14 jx, px : 1 000 F tbe. Stéphane
DELEPLACE, 4, rue Lefebvre, 91300 Grigny.
Tél. : (16-1) 69.06.10.56.

Vds MD + MCD + 6 CD + 1 cartouche, px :
1 500 F. Eddy PAGLIARINI, 16, av. Camille
Roy, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1)
49.30.17.87.

Vds MD + 4 man. + 15 jx (Soleil, DBZ...), px :
1 800 F à déb. Jean-Gabriel LAFFLY, av. De
Latrue de Tassigny, 52270 Doulairecourt.
Tél. : 25.94.81.82.

Vds 19 jx MDI et 3 Pads, px : 4 000 F. David
GUENOLE, 85, rue Paul Doumer, 45140 Saint-
Jean-de-la-Ruelle. Tél. : 38.72.14.66
(ap. 20 h).

Vds Sonic 3 et 4, px : 500 F, tbe. Michel LU-
CIANI, 6, rue du Cimetière, 57420 Coin-les-
Cuvry. Tél. : 87.52.50.38 (ap. 17 h).

Vds MD + MCD 2 + 18 jx + 2 man., px :
1 500 F. Frédéric SZAMOS, 12, av. Wright,
28100 Dreux. Tél. : 37.64.14.80.

Vds sur MD jx à 200 F max : SSF1, East Worm
Jim, Leroi Lion... Stéphane DRUART, 9, rue
du Bon Noyer, 91640 Fontenay-les-Bris.
Tél. : (16-1) 64.90.85.81.

Vds jx MD à px intéressant. Daniel GUIL-
LAUME, 61, Brécun, 44720 Saint-Joachim.
Tél. : 40.89.45.88.

Vds MD2 + 3 man. + 8 jx, px : 1 650 F ou MS2
+ man. + 12 jx, px : 900 F. Jean-Philippe MU-
SI, 123, rue de l'Évêché, 13002 Marseille.
Tél. : 91.91.49.96.

Vds MD + 10 jx, px : int. à déb. Nicolas GON-
ZALEZ, 494, chemin Combe des Pigeons,
30900 Nîmes. Tél. : 66.62.39.44.

Vds MD + 2 man. + 7 jx (Sonic, Spin Ball, D.
Strike, Terminator etc.), px : 1 500 F. Arnaud
DESSPORTES, 8, cours Jacques Becker, 51430
Tinquaux. Tél. : 26.04.60.01.

Vds MD + 7 jx (Rocket, Chuck), px : 650 F +
MS2 + 11 jx, px : 550 F. Sébastien GAUIN, 41,
av. du Petit Chaalis, 77280 Othis. Tél. : (16-1)
60.03.22.81.

Vds Mega CD + 2 jx (NHL 94, Tomcat Alley),
px : 750 F. Samuel BILLAUD, 7, rue d'Au-
vergne, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1)
60.14.72.42.

Vds MD + 20 jx + 4 pads tbe, px : 2 000 F à
déb. Aurélien ROULIC, 23, rue Henry Dunant,
Le Val Fleuri, 94510 La Queue-en-Brie.
Tél. : (16-1) 45.94.51.83.

Vds MD 2 + MCD 2 + 2 man. + 2 K7 + 5 CD,
px : 2 200 F. Christophe STEBAN, 154, rue
Maurice Thorez, 59287 Guesnain.
Tél. : 27.97.05.38.

Vds MD + MC + 12 jx MD et 3 jx MC, px :
3 000 F. Stéphane DUPERTUYS, 3, rue Ana-
tole France, rés. du Parc Henri IV, 92370
Chaville. Tél. : (16-1) 47.09.02.98 (18 h 30).

Vds MD + Mega CD + 6 jx (Fifa Soccer + S.
Street Fighter), px : 1 800 F. Esteban FRA-
GUAS, 16, rue de la Pie Neuve, 35740 Pacé.
Tél. : 99.60.60.49.

Vds MD + 4 jx + MCD + 2 jx + 4 man., px :
2 200 F. David HUAT, 497, ch. du Vallon
D'Aussel, 06250 Mougins. Tél. : 93.90.08.29.

Vds jx MD Fifa Soccer 95, Sonic 3, px : 275 F,
tbe. Alexandre BERTRAND, 1 bis, rue Gaston
Jouillierat, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1)
30.90.03.69.

Vds 36 jx MD de 99 F à 139 F VR, SF2, MK,
Justice, TF4, Roi Lion, Eric WEBER, 10,
Grande-Rue, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1)
48.55.34.12.

Vds MCD 2 + MD 2 + 2 man. + 9 jx, p : 2 000 F
ou éch. ctre PSX. Pierre MORA, Vindrac Vil-
lage, 81170 Cordes. Tél. : 63.56.13.30.

Vds MD + 25 jx, px : 2 600 F. David NORGEOT,
9, rue Ponlatonski, 93130 Nolsy-le-Sec.
Tél. : (16-1) 48.44.10.78.

Vds MD + 17 jx (Pete S. F One, Eternal...), + Vds
GG px à déb. Guilhem BASCLE, 2, av. du Lac,
04860 Pierrevet. Tél. : 92.72.28.47.

Vds jx MD 50 F à 200 F (Mickey, Mania, Ball
Z...), Mickaël HAZEMANN, 10, allée des Ge-
nêts, 44410 Saint-Lyphard.
Tél. : 40.91.46.45.

Vds MD + 2 man. infra + éch. + 18 jx (Fifa...),
px : 3 400 F. Fabien BONELLI, 1, allée
d'Aries, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1)
69.24.22.87.

Vds MD + 2 man. + 5 jx, px : 1 200 F. Cedrick
DAVID, 22, av. des 3 Moulins, 33460 Mazaug.
Tél. : 57.88.07.51.

Vds MC D2 + MD + 3 jx, px : 2 000 F + 5 jx
pour MCD 2. Jean-Philippe LEDANNOIS, 11,
rue de la Galence, 77130 Varennes-sur-
Seine. Tél. : (16-1) 64.70.30.52.

Vds Soleil, MR Nutz, Fifa Soccer 95, Lands
Talker, le tt : 450 F ou sup. Denis MANIEZ, 61,
clos Riessing + Le Vignoble, 59300 Valenciennes.
Tél. : 27.47.74.13.

Vds MD + 2 man. + 8 jx (Ewi, Theme Park...),
px : 1 500 F à déb. Yoan BENEDIT, 150 bis,
rue Nouvelle Zone Artisanale, 59229 Tegel-
hem. Tél. : 28.26.14.01.

Vds MD + Man + 5 jx + pist. px : 1 200 F à déb.
+ Game Gear. Pierre DERIBLE, 23-25, rue du
Cap. René Fonck, 93150 Le Blanc-Mesnil.
Tél. : (16-1) 48.05.64.20.

Vds SNIN + 13 jx + acc. Guillaume VALICI,
16, rue de la Huchette, 51170 Fismes.
Tél. : 26.48.07.49.

Vds MD2 + 2 pad (1 pro 2) + Virtua Racing,
tbe, px : 1 000 F. Nirmal NIVERT, La Lancelin,
14350 Le Tourneur. Tél. : 31.67.20.63.

Vds MD + 3 man. + 12 jx (SSF 2, MK2, DBZ,
Thor), px : 1 000 F. Sébastien LOUVION, 4,
rue Marcel Pagnol. Tél. : (16-1) 47.08.33.61.

Vds MD + 2 man. (1 à 6 boutons) + Mickey
Mania : 500 F. Anthony MORIN, 122, rue Louis
Gillain, 27210 Beuzeville. Tél. : 32.57.70.72.

Vds MD + 4 jx + man. + Atari 1040 STE + bte
de jx. Mehdi AMARI, 4, av. Félix Perrin,
91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-1)
69.04.30.18.

Vds MD + 3 man. + NBA Jam 2 + DBZ (Jap) +
Sonic + P10 Act. Repl. 2, px : 650 F. Cyril
VAZADE, 14, rue de Strasbourg, 91800 Bru-
noy. Tél. : (16-1) 60.47.33.50.

Vds 30 jx MD, px : 2 700 F. David GONZALEZ,
6, square de la Pépinière, 94550 Chevilly-
Larue. Tél. : (16-1) 46.75.95.32.

Vds MD + 16 jx (MK1, MK2, SF2, DBZ, F1, Fila
95...), px : 2 000 F. Stéphane FAUTRERO, av.
du 8 mai 1945, 13320 Bouc-Bel-Air.
Tél. : 42.22.49.38.

Vds MD + 4 jx (Earth Worm, Golden Axe...),
px : 800 F. Romain DESHAYES, 32, rue du Gal
de Gaulle, 95890 Enghien-les-Bains.
Tél. : (16-1) 39.64.76.24.

Vds jx MD et MCD, tbe et px int. Olivier
FOURDINIER, 8, rue Alfred de Vigny, 62639
Etaples. Tél. : 21.94.35.20.

Vds nbx MD tbe, px : 80 F à 220 F. Damien
GATTO, 4, allée des Amphores, 38240 Mey-
lan. Tél. : 76.90.67.68.

Vds 10 jx SN tbe + adapt. (Cast Ebania IV SSF2
Turbo F Zéro). Hervé DE BLOTEAU, 8, rue
Nathalie, 28340 La Ferté-Vidame.
Tél. : 37.37.68.32.

Vds jx MD, GB, SMS, px int. Olivier SERVIE,
Montcarrel Tête noire, 24230 Montcarrel.
Tél. : 53.58.61.24.

Vds 32 X neuve : 500 F ou vds MD + 6 jx +
man., px : 400 F. Vacaro ALAIN, 22, rue du
Clos d'Empallière, 13730 Saint-Victore.
Tél. : 42.79.28.90.

PC ENGINE

Vds PC Engine portable + jeu, px : 2 000 F.
Yves SCHILD, 27, Richard Wagner, 57120
Rombas. Tél. : 87.67.46.18.

Vds 13 jx NEC (Corryon, Long, Noise Aidi-
ness), px : 250 F les 2. Patrick CORNU, 105,
rue Beaurepaire, Appl. 313, 62200 Boulogne-
sur-Mer. Tél. : 21.91.43.19.

Vds S. Grafz + 2 man. + 3 jx, px : 500 F.
Laurent RICHARD, 43, rue Pixerecourt, 75020
Paris. Tél. : (16-1) 40.33.16.62.

Vds Coregx + pad + 4 jx (SF2...), px int. vds joy
néo-geo, px : 150 F. Olivier LACAZE, 841, C5
C/ Prévost rés. Marzac, 33260 La Teste-de-
Buch. Tél. : 56.54.27.52.

Vds NEC + 11 jx (SF2, PKI D3, Bom BMAN 94,
Form Soccer...), + 4 man. Vincent DURAND,
18, rue de la Fauchaison, 91540 Mennecy.
Tél. : (16-1) 64.99.65.34.

SEGA

Vends Game Gear neuve avec Columns neuf :
400 francs. Eric. Tél. : 46 62 27 09.

Vds MS2 + 14 jx + man. + câbles à déb.
Nicolas LEGRAND, 9, domaine des sables,
59148 Fines-les-Raches. Tél. : 27.91.68.10.

Vds Jx MS2 : Xenon 2, 190 F + sonic : 150 F
After, Burner : 160 F à déb. Emilien GALLAND,
10, chemin du Moulin, 55500 Morhaincourt.
Tél. : 29.78.39.84.

Vds MS 2 + 2 man. + 9 jx (Golden Axe, Wonder
Boy 3...), px : 700 F. Minh Nhut DO, 4, rue
Chambenois, 31400 Toulouse.
Tél. : 61.80.35.09.

Vds SMS + 4 jx + Pist. Light F. + 2 man., px :
400 F. Nicolas De La Morinière, 95, rue de
Miromesnil, 75008 Paris. Tél. : (16-1)
45.63.77.29.

GAME BOY

Vds GB + Mario + Megaman 2 + Zelda + Loupe
éclairante le tt, px : 400 F. Antonio OLIVEIRA,
6, av. de Verdun, 91170 Vanves. Tél. : (16-1)
46.42.78.68.

Vds GB + 8 jx. Yann GARRAS, 2, route de
Guibert, 33760 Frontenac. Tél. : 56.23.98.33.

Ech. jx MS 2 ctre jx GB tbe ou vds, px : 80 F
pce. Mickaël SEGANE, 15, rue de la Falsande-
rie, 45600 Sully-sur-Loire.
Tél. : 38.36.26.90.

Vds ou éch. NES + 20 jx + 2 man. + Game Boy
+ 3 jx Fabian DELON, 8, av. de Bacalan,
33600 Pessac. Tél. : 56.07.20.70.

Vds G. Boy + 6 jx + écouteur (MC Donald, Bugs
Bunny), px : 300 F. Pierre PORTE, 24320 Ver-
teillac. Tél. : 53.91.52.61.

Vds GB + 9 jx + adapt. + batteries, px : 500 F.
Sébastien ROQUET, 24, rue du Clos Maillet,
37100 Tours. Tél. : 47.54.02.70.

SUPER NINTENDO

Ach. Chronitrger ou Ogrébattie, px : 300 F max.
et rech. NHL 96, SIS 2, Jérôme LE FLOC'H, 24
bis, boulevard des Frères Maillet, 29000
Quimper. Tél. : 98.95.51.78.

Ach. jx PSX (VF) et GG. Julien POURQUEY, 4,
Destanque, 33720 Barsac. Tél. : 56.27.05.43.

Ach. memo Card sur PSX et jx sur PSX, vds
super fam + jx. Maxime GAUTHIER, 12, rue
Lucien Leuwen, 75020 Paris. Tél. : (16-1)
46.36.97.41.

Ach. jx PSX 150 F à 300 F. Serge LAURENT,
Villa Champs Tisserand, 01440 Linget Vi-
riat. Tél. : 74.25.33.46 (19 h 30).

Ach., éch., v

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 %

SCORE GAMES

MOINS CHER

NOUVEAU !
OUVERT DE 8H À 20H
LUNDI AU SAMEDI

PARIS / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290

PARIS / CD-ROM
17 rue des Écoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68

PARIS 16^{ème}
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(1) 44 05 00 55

AMIENS
19 RUE DES JACOBINS
galerie des Jacobins
80000 AMIENS
22 97 88 88

ANTONY
25 av de la Division Lachet
92010 ANTONY
(1) 46 66 5 666

COMPIEGNE
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
49 50 58 58

ST DENIS (93)
Centre commercial
St Denis Bastille
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
(1) 42 43 01 01

TOULOUSE
14 rue Tomponnières
(angle rue St Roman)
31000 TOULOUSE
61 216 216

VERSAILLES
16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
(1) 39 50 51 51

VENTE PAR
CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290

DESTOCKAGE MASSIF EN JANVIER ! DEMANDEZ NOS PROMOTIONS EN MAGASINS OU PAR TELEPHONE...

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

GAME GEAR / 32X / MEGA-CD

GAME GEAR NEUVE	599	MEGA-CD NEUF	799	WEAPONLORD	469
GAME GEAR OCCASION	399	MEGA-CD OCCASION	549	WORMS	369
ACTION REPLAY PRO 2	249	MEGA-CD JEUX NEUFS			
ADAPTEUR ALLIANCE CIGARE	79	BATMAN RETURNS	99	NOS PROMOTIONS DU MOIS !	
CD-JEUX DE LIASON GEAR TO GEAR	79	DC RACERS	399	CASTLEMANIA NEW GENERATION	179
HOUSSE BANANE	59	DRAGON - BRUCE LEE	449	DRAGON - BRUCE LEE	149
LOUPE WIDE GEAR	69	DRAGON'S LAIR	249	LEMMINGS 2	199
JEUX GAME GEAR NEUFS		DUNGEON MASTER II	249	LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET	299
ARENA	249	ECCO 2	249	LHX ATTACK CHOPPER	149
ASTEROID GREAT RESCUE	249	ETERNAL CHAMPION	299	MEGAGAMES 1 (3 JEUX DE SPORT)	199
BATMAN ET ROBIN	299	FAHRENHEIT (VF)	299	MEGAGAMES 2 (3 JEUX DE BASTON)	199
POWER RANGERS FOREVER	299	FATAL FURY SPECIAL	299	MICKETMANIA	249
COLUMBUS SANS BOITE	299	LETHAL ENFORCERS - 1 PISTOLET	199	MORTAL KOMBAT 2	299
DR. ROBOTNIK	299	LORDS OF THUNDER	299	NBA JAM 1.0 EDITION	249
ECCO 2	149	LUNAR II ETERNAL BLUE (US)	149	DOZE (THE)	299
F-1 CHAMPIONSHIP	149	MICKY MANIA	149	PSG FOOTBALL	149
FATAL FURY SPECIAL	299	MORTAL KOMBAT	149	RUGBY E.A.	249
FIFA 96	299	NBA JAM	149	SONIC & KNUCKLES	199
MORTAL KOMBAT 3	299	NHL HOCKEY 94	149	SONIC COMPILATION	199
MICKY MOOSE 3 - LEGEND OF ILLUSION	299	NIGHT TRAP VF	149	STARGATE	249
MICROMACHINES 2	249	PITFALL	149	ZOOZ	249
NBA JAM JAP	299	POWER RANGERS	149	JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS	
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	299	REBEL ASSAULT STAR WARS	149	ALADDIN	169
NHL 96	299	SAMURAI SHODOWN	149	ALIEN 3	139
PETE SAMPRAS TENNIS	249	SHINING FORCE	349	COOL SPOT	139
PGA TOUR GOLF 2	249			DAVIS CUP TENNIS	199
PHANTOM 2040	249			DESERT STRIKE	275
POWER DRIVE	249			DRAGON'S FURY	275
SPEEDY RANGERS 2	249			DUNE 2 - BATTLE OF ARAKIS	279
PRIMAL RAGE	249			EVANDEER HOLYFIELD'S BOXING	139
SCHTROUMPS (LES)	299			FATAL FURY	169
SONIC LABYRINTH	299			FIFA SOCCER 95	169
SONIC TRIPLE TROUBLE	299			FLASHBACK	169
SPEEDY GONZALES	299			INDIANA JONES 3	169
STARGATE	249			INDIANA JONES 3	169
STREETS OF RAGE 2	249			NIHUA HOCKEY 95	169
SUPER RETURN OF THE JEDI	249			SHINING IN THE DARKNESS	275
TRAILS ADVENTURES	149				
TRUE LIES	149				
VR TROOPERS	299				
WIZARD PINBALL	299				
X-MEN 2	299				
JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS					
ALADDIN	199				
ALIEN 3	139				
DOOM	139				
MORTAL KOMBAT 2	139				
NBA JAM	169				
NINJA GOLD	149				
OLYMPIC GAMES	149				
RED LION (LES)	199				
SHINOB	149				
SUPER MONACO GP 2 - A.SENNA	149				
JEUX 32X NEUFS					
ADAPTEUR 32X NEUF	799				
ADAPTEUR 32X OCCASION	549				
CORPSE KILLER (32X-CD)	299				
FIFA 96	489				
KOLBER	449				
MORTAL KOMBAT 2	299				
MOTOCROSS SANS BOITE	299				
NBA JAM T.E	299				
SHELLSHOCK	299				
VIRTUA FIGHTER	449				

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD	499	WEAPONLORD	469
MEGADRIVE 2 OCCASION + PAD	399	WORMS	369
MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	299		
ACTION REPLAY PRO 2	249		
ADAPTEUR UNIVERSAL JEUX US/JAP	299		
ADAPTEUR PRO CD-X	249		
JOYSTICK QUICKFIRE	299		
MANETTE & BOUTONS COMPETITION PRO 89	299		
JEUX MEGADRIVE NEUFS			
ADDAMS FAMILY VALUES	369		
ASTERIX-LE POUVOIR DES DIEUX	399		
BATMAN FOREVER	399		
COMIX ZONE	429		
DEMOLITION MAN (VF)	449		
DONALD IN MAUI MALLARD	449		
EARTHWORM JIM 2	449		
FEVER PITCH SOCCER	249		
FIFA SOCCER 96	399		
GARFIELD	449		
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	369		
J. MADDEN 96	399		
LEGEND OF THOR	449		
LIGHT CRUSADER (VF)	469		
LIBRE DE LA JUNGLE (LE)	369		
WARSUPPLAM	469		
MICRO MACHINES 96 + KIT	469		
MORTAL KOMBAT 3	449		
NBA LIVE 96	399		
PEBBLE BEACH GOLF	349		
PETE SAMPRAS 96	349		
PGA TOUR GOLF 96	349		
PHANTASY STAR 4	449		
POWER RANGERS 2 (THE MOVIE)	449		
PRIMAL RAGE	399		
REVOLUTION X	399		
SAMURAI SHODOWN	349		
SHINING FORCE 2	349		
SOUL	449		
SPIROU	399		
SPOT GOES TO HOLLYWOOD +6 POGS	349		
STAR TREK DEEP SPACE 9	349		
THEME PARK	349		
VECTORMAN	349		
VIRTUA RACING	349		
VR TROOPERS	349		
WATERWORLD	349		



MORTAL KOMBAT 3
MD 449F
SNIN 499F

GAME BOY

GAME BOY NEUVE	305
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR NEUVE	335
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTEUR SECTEUR	19
ADAPTEUR ALLIANCE CIGARE	19
BATTERIE HANDY POWER	149
HOUSSE PROTECTION + LOUPE + HAUT PARLEUR	199
HOUSSE PROTECTION NUBY	149
KIT NETTOYAGE	29

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO NEUVE + PAD	599
SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	399
SUPER GAME BOY OCCASION	299
MANETTE TERMINATOR 6 BOUTONS	79
MANETTE D'ORIGINE	119
JOYSTICK PROGRAMMABLE	199
ACTION REPLAY PRO 2	349
ADAPTEUR UNIVERSAL JEUX US/JAP	129
ADAPTEUR 5 JOUEURS	129
CABLE PERITEL	149
RALLONGE MANETTE	149
2 MANETTES INFRA-ROUGE + RECEPTEUR	149
ADAPTEUR SECTEUR	149



DOOM
SNIN 499F
PLAYSTATION 349F

ACHETEZ VOTRE PROCHAINE CONSOLE
CHEZ SCORE GAMES ET NOUS VOUS
OFFRONS DES BONS D'ACHAT DE 20F À 200F
(EXEMPLE : POUR L'ACHAT D'UNE PLAYSTATION, VOUS GAGNEZ 200F DE BONS D'ACHAT)

JEUX SUPER NINTENDO NEUFS

90 MINUTES EURO PRIME GOAL	499
BATMAN FOREVER	449
CUTTHROAT ISLAND	399
DUCK TALES 2	149
EARTHWORM JIM	249
FIFA 96	299
INDIAN DANS LA VILLE (UN)	249
JUDGE DREDD	249
KILLER INSTINCT	299
MARIO'S PICROSS	249
MICROMACHINES 2	249
MORTAL KOMBAT 3	249
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	449
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	249
KILLER INSTINCT	449
MASK (THE)	249
MICKETMANIA	249
MICROMACHINES 2	449
MORTAL KOMBAT 3	449
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	249
NBA LIVE 96	399
NHL 96	399
PGA TOUR GOLF 96	249
POWER RANGERS THE MOVIE	449
PREHISTORIC MAN	449
PRIMAL RAGE	249
REVOLUTION X	449
SECRET OF EVERMORE (US)	449
SUPER MARIO WORLD 2	369
THEME PARK	249
TINNY AU TIBET	449
WATERWORLD	469
WEAPONLORD	369
ZOOZ	279

JEUX GAME BOY D'OCCASIONS

BUGS BUNNY	149
DOUBLE DRAGON 3	139
FOOTBALL INTERNATIONAL	149
JUNGLE STRIKE	169
KICK OFF (JEAN PIERRE PAPIH)	99
FLASHBACK	149
LEGEND	199
NBA JAM	169
PARODIUS	139
PITFALL	249
POP N' TWINBEE	199
PRINCE OF PERSIA	299
RABBIT RAMPAGE	249
RISE OF THE ROBOBOTS	199
ROAD RUNNER - LOONEY TUNES	199
ROBOCOP 3	199
SAILOR MOON	119
SHANGHAI 2	149
SHOGUN	149
SYNTHLIZER	149
SMASH TENNIS - YANNICK NOAH	149
STREET FIGHT 2 TURBO SANS BOITE	149
STREET RACER	149
SUPER MARIO ALL STARS SANS BOITE	149
SUPER STAR WARS	149
SUPER TONY TOONS	149
VORTEX	149

JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASIONS

ALADDIN	169
ASTERIX	169
CARTONA FOOTBALL	299
DESERT STRIKE	299
DOOM	299
DONKEY KONG COUNTRY	299
EARTH WORM JIM	249
FIFA SOCCER	299
JUNGLE STRIKE	279
LIBRE DE LA JUNGLE	249
MARIOPAINT	149
MORTAL KOMBAT 2	349
OBLIX	349

REVENEZ-NOUS

VOTRE ANCIEN

MATÉRIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE 32 BITS !



KILLER INSTINCT

SNIN 499F
G.B.OY 299F

SEGA SATURN

SATURN + PAD + MEMOIRE	2199
SATURN + PAD + MEM. + DAYTONA	2590
ADAPTEUR UNIVERSAL JEUX US/JAP	299
ACTION REPLAY PRO (3 FONCTIONS)	399
VIRTUA STICK	169
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	169
CARTE MPEG CD-VIDEO + 1CD DEMO	169
CARTE CD-PHOTO (VF)	169
JEUX SATURN NEUFS	
BUG (VF)	399
CLOCKWORK KNIGHT (JAP)	299
CLOCKWORK KNIGHT 2	349
DAYTONA USA	399
DRAGON BALL Z (JAP)	399
FIFA 96	369
HANG ON GP 95	399
MORTAL KOMBAT 2	399
MYST	399
NBA JAM T.E	399
PANZER DRAGON	399
SEGA RALLY (USA)	399
SHINOB	399
THUNDERHAWK 2	349
TOSHINDEN (JAP)	349
VIRTUA COP	349
VIRTUA COP + PISTOLET	449
VIRTUA FIGHTER 2 (USA)	449
VIRTUA FIGHTER REMIX	259
WORMS	349
X-MEN / CAPCOM	399

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION + PAD + CD DEMO	2099
ADAPTEUR UNIVERSAL JEUX JAP/USA	399
MANETTE PLAYSTATION	199
2 MANETTES INFRA-ROUGE	349
CARTE MEMOIRE	169
CARTE DE LIASON DEUX CONSOLES	169
JOYSTICK FIGHTER	349
JEUX PLAYSTATION NEUFS (V.F.)	
AIR COMBAT	349
DESTRUCTION DERBY	349
DISCOWORLD	349
DOOM	349
DRAGON BALL Z (JAP)	349
ESPN EXTREME GAMES	349
FIFA 96	349
GOAL STORM	349
INT. CHAMPIONSHIP SOCCER	349
JUMPING FLASH	349
LOADED	349
MORTAL KOMBAT 3	349
NBA JAM T.E	349
NHL HOCKEY 96	349
POWER SERVE	349
RAYMAN	349
RIDGE RACER	349
RIDGE RACER REVOLUTION (JAP)	349
STARBLADE ALPHA	449
TERRA	349
THEME PARK	349
THUNDERHAWK 2	349
TOSHINDEN	349
TOSHINDEN 2 (JAP)	349
VIEW POINT	349
WING COMMANDER 3	349
WIPES OUT	349
WORMS	349

JAGUAR ATARI

CONSOLE JAGUAR NEUVE + PAD + 1 JEU	990
JAGUAR OCCASION + PAD	599
CD-ROM JAGUAR + 4 CD	1390
CANON FODDER	349
CLUB DRIVE	349
DRAGON	349
FIGHT FOR LIFE	449
FLASHBACK	299
HIGHLANDER CD	449
HOVERSTRIDE CD	449
MYST	449
PITFALL	449
POWER DRIVE RALLYE	449
RAYMAN	499
THEME PARK	399
WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAP. MULTIOUEUR	449



LIVRAISON COURSE EXPRESS



Commande
par Carte Bleue
ou (1) 43 290 290
Score Games livre en 2/3
heures maximum sur Paris et
la région Parisienne par cour-
rier express. Téléphonez ou
(1) 43 290 290 ou 3615
Score Games pour de plus
amples renseignements.

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tel Date de naissance/...../..... Code Client [] [] [] [] [] []



wipeout™

RAPIDE. TROP RAPIDE

Orbital, Leftfield, The Chemical Brothers.

wipeout, l'album. Bientôt disponible chez Sony Music.



wipeout, la course explosive sur PlayStation

N° 2 des ventes de jeux consoles

SONY INTERACTIVE EUROPE. HOT LINE: 1 - 44 40 64 55

™ and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psychosis™ and wipeout™ are trademarks of Psychosis Ltd.

* Source: panel distributeurs Octobre 95

N° 1 des ventes de jeux consoles



* Source: panel distributeurs Octobre 95

Destruction derby

Votre garagiste va adorer!!

Hot Line Psychosis/Sony Interactive Europe: 1-44-40-64-55



and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Psychosis" and "Destruction Derby" are trademarks of Psychosis Ltd. © 1995 Psychosis. © 1995 Sony Electronic Publishing Company.

WORMS

**TOUTE LA PRESSE EST FOLLE
DE CES PETITES VERMINES !**



CD Consoles : ★ ★ ★ ★ ★



IN-DIS-PEN-SA-BLE !

Si je n'achète qu'un
jeu pour Noël, c'est WORMS !

"Fabuleux, Worms est un jeu
comme on aimerait en voir
plus souvent. Son intérêt
est extraordinaire".

**Consoles +
90 %**

**PLAYER FUZ
98%**

Ces petits vers guerriers ont quelque
chose d'irrésistible. Commencez à jouer
et vous ne pourrez plus vous arrêter.



Hebdomadaire n° 6

WORMS WORLD

Le 7 décembre 1995

**Saturn Force
92 %**

"Worms, le MEGA TOP".
"Je vous déconseille
vraiment de le louper".



**PlayStation
Magazine**

"L'essayer c'est l'adopter".



© 1995 Team 17 Software Limited. Sega and Saturn are trademarks of Sega Enterprises, LTD. All rights reserved.
PlayStation, marque déposée, est la propriété de Sony.